

PREVIEWS: RESIDENT EVIL 4 | FORZA MOTORSPORT | TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT | TENCHU FATAL SHADOWS | ROBOTS...
REVIEWS: ODDWORLD STRANGER'S WRATH | CITY OF HEROES | VIEWTIFUL JOE 2 | THE PUNISHER | DEAD OR ALIVE ULTIMATE...
REPORTAJES: SHOOTERS: PASADO, PRESENTE Y FUTURO | PRIMER CONTACTO CON PSP | TODAS LAS NOVEDADES DE CAPCOM
RETRO: DOUBLE DRAGON | JUEGOS DEL FUTURO: BATMAN BEGINS | THE GODFATHER | KILLER 7 | AGE OF EMPIRES III



FORZA
MOTORSPORT
YOU ARE WHAT YOU RACE.
TUNÉALO, ARRÉGLALO, CONDÚCELO,
HAZ QUE CADA COCHE SEA
REALMENTE TUYO...
VIVE CON XBOX LA EXPERIENCIA
DEL SIMULADOR DE CARRERAS
TECNOLÓGICAMENTE MÁS AVANZADO.
PRÓXIMAMENTE.
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/live
3+
www.pegi.info
©2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Forza Motorsport, el logo de Microsoft Game Studios, Xbox, y los logos de Xbox son marcas o marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres y logos de compañías y productos reales mostrados aquí pueden ser marcas registradas de sus respectivos propietarios.



BUENAS INTENCIONES, MALAS MANERAS

HACE APROXIMADAMENTE UN mes, en las páginas de esta misma revista escribí una columna de opinión que parece creó cierto conflicto. No era mi intención crear ningún tipo de *mal rollo* entre revistas ya que tanto nosotros como la gente de *PSM2* estamos en esto porque nos gustan los videojuegos y porque queremos divertirnos ya sea jugando o escribiendo.

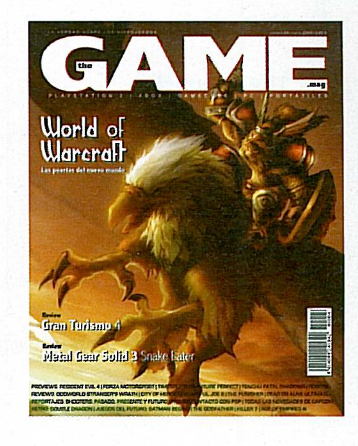
Está claro que el cabreo que me cogí con los comentarios del redactor de *PSM2* fue monumental. Eso quedó totalmente reflejado en mi artículo. Lo que no quedó tan bien reflejado fue la intención con la que ese texto se escribió. Mi propósito era simple y noble. Defender a *The Game.Mag* y a todas las personas que trabajan muchas, muchísimas horas al mes para que esta revista salga a la calle. Reconozco que mi reacción fue un tanto exagerada y que terminé actuando de una forma que yo mismo condenaba. No puedo escribir sobre una persona que critica nuestra revista y acabar yo mismo criticando su revista. A eso nosotros lo llamamos meter la pata hasta el fondo. Y aunque estuviera muy enfadado, tampoco sirve como justificación. No me arrepiento para nada de haber dado la cara por esta revista y por mis compañeros. Lo volvería a hacer y lo haré siempre que lo crea necesario. Pero hay maneras más elegantes de hacerlo y yo, la verdad, no fui muy elegante en mi última elección.

Aunque no lo parezca, esto es una disculpa a todas las personas que hacen *PSM2* y en especial a Sergi Arteaga, un amigo y conocido de hace tiempo con quien hablé por teléfono hace unos días y todo quedó aclarado. Él me dio parte de la razón y yo le comenté lo ciegos que están a veces los hombres encolerizados.

Y como eso es ya agua pasada, mejor no darle más vueltas, ¿verdad? Esto es una revista de videojuegos y de eso tenemos que hablar a partir de ahora. Vamos a dejar las peleas para los de Gran Hermano, Crónicas y Salsa Rosa, que de eso saben mucho y tienen mucha práctica.

Por cierto, el mes pasado salimos tarde a la calle por culpa de unos problemas con la distribuidora y el maldito código de barras. Este mes hemos vuelto a salir tarde por problemas personales de una persona que trabaja en esta revista. ¿Qué problemas tendremos para el número 5 de la revista? Espero que ninguno. Nos vemos dentro de un mes. Que disfrutes de la revista. ■

Joan Piella, director de The Game.Mag



Director Editorial
Joan Piella
redaccion@thegamemag.com

Jefe de Redacción
Javier Lourido
redaccion@thegamemag.com

Jefa de redactores
Pui Wantakan Chinvonrungsie
redaccion@thegamemag.com

Redactores
Francisco Alberto Serrano, Ferran Piella, Amàlia Casals

Diseño
Chekere & bifid.net

Publicidad
Tel: 93 856 86 62/679 42 34 87
thegamemag@thegamemag.com

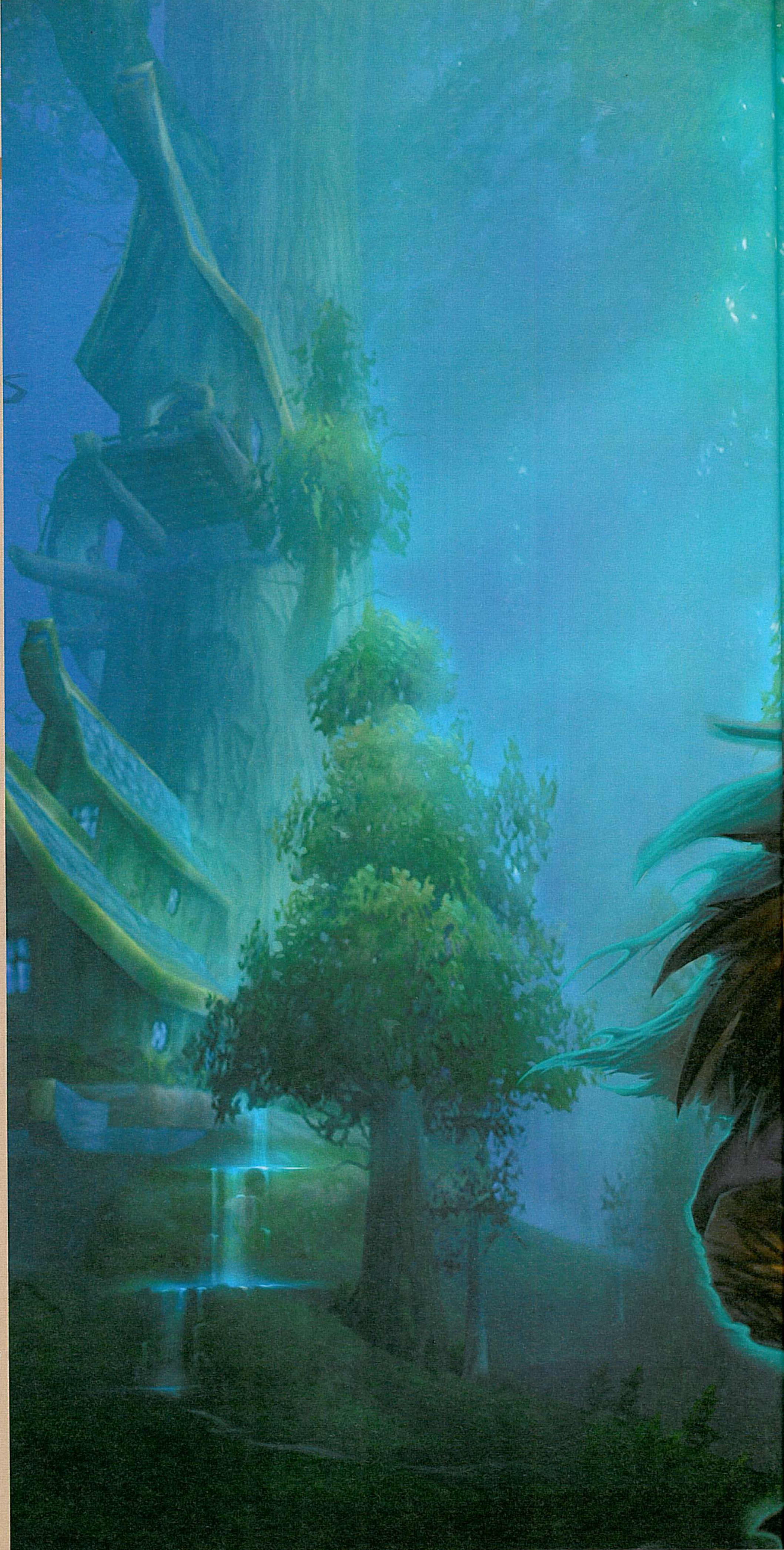
EDITA
LOKI STUDIO
C/ De la Salut, 9
08511, Santa María de Corcó
(Barcelona)
Tel: **93 856 86 62**
E-mail: **thegamemag@thegamemag.com**

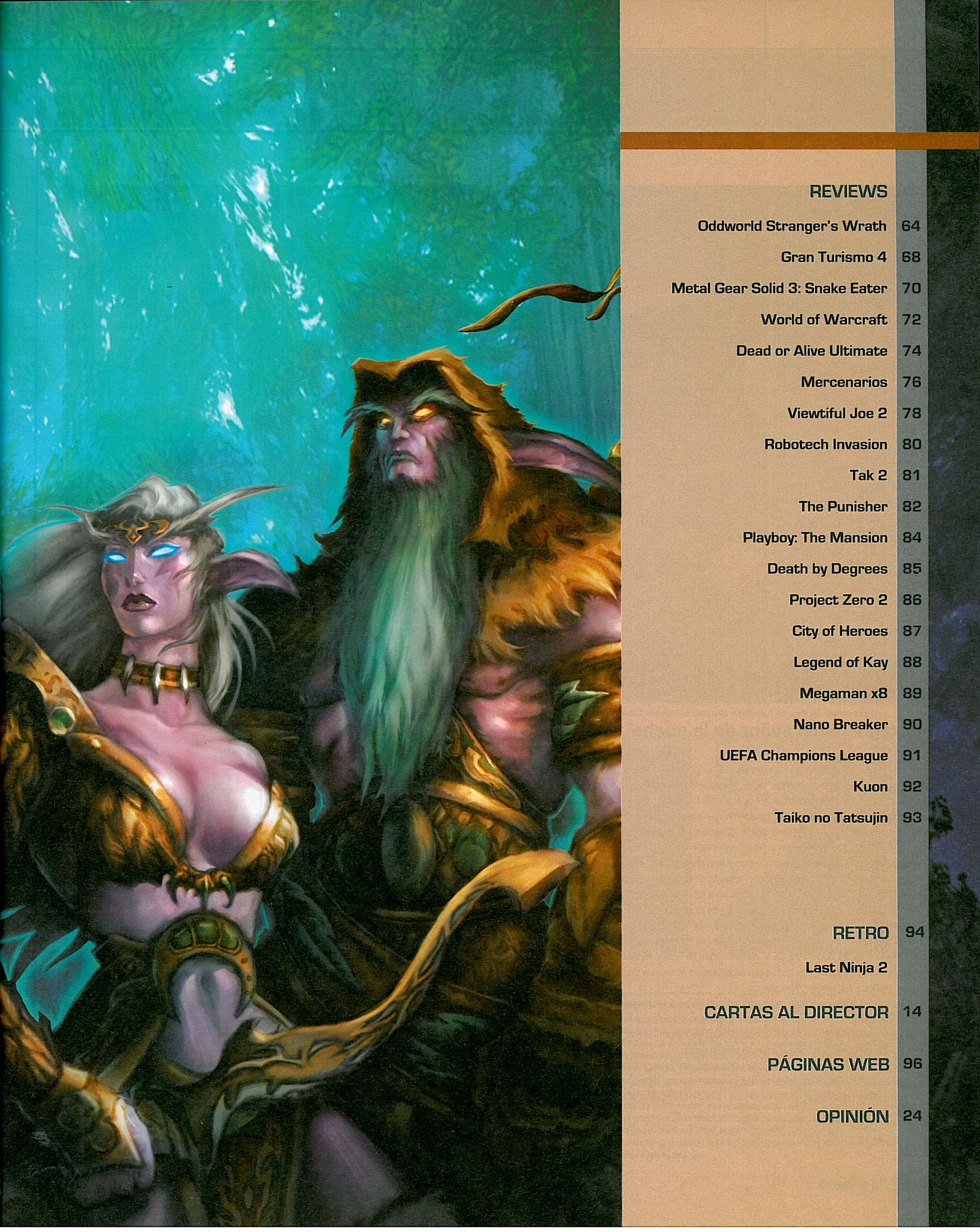
Distribuye COEDÍS S.L.

Imprime SETGRAF

Depósito Legal: B-6.996/2005

Sumario





REVIEWS

desarrollador: **eurocom/vicarious visions**
distribuidor: **electronic arts**
lanzamiento: **por determinar**
sistema: **ps2, xbox, gc, gba y psp**

BATMAN BEGINS

El regreso del señor de la noche

TODAVÍA TENDREMOS QUE esperar algunos meses para que la película *Batman Begins* llegue a todas las pantallas de nuestro país, pero de momento, vistos los tráileres, las fotos y la información que circula por Internet, solo podemos esperar lo mejor del nuevo largometraje del director de *Memento*, Christopher Nolan. Y es que parece que en esta ocasión, los mandamases de Warners Bros. quieren hacer las cosas bien y no van a permitir que una franquicia tan jugosa como la del personaje creado por Bob Kane caiga en el olvido y se pierda para siempre.

Y para acompañar el *relanzamiento* cinematográfico de uno de los héroes más carismáticos que ha dado el mundo del cómic, nada mejor que una versión consolera que vendrá acompañada del siempre interesante sello de Electronic Arts. Aunque Vicarious Visions correrá con los *gastos* de programación en las versiones de consolas portátiles y Eurocom se encargará de trasladar al señor de la noche a las *grandes* de Microsoft, Sony y Nintendo.

Muy poco se sabe sobre el argumento de la película y el juego, aunque han salido a la luz algunos aspectos y rumores que apuntan a que volveremos a ser testigos del nacimiento de *Batman*. Tras la muerte de los padres de Bruce Wayne, éste se embarcará en una especie de viaje que le permitirá descubrir la mejor manera de combatir el crimen y, cuando regrese a Gotham City, se convertirá en el *vigilante* más temido y respetado de la ciudad. Su vida nunca volverá a ser la misma y, la vida de sus enemigos y de todos aquellos que se atrevan a perturbar el orden y la ley, sufrirán un severo castigo a manos de un nuevo y oscuro encapuchado.

Lo que nos interesa más del juego es que no será una simple traslación de lo visto en la pantalla grande, si no que se tratará de un complemento de la película. Algo parecido a lo que ya vimos con la trilogía de *Matrix* y *Enter the Matrix*. Aunque sinceramente esperamos que el título de Electronics Arts sea mejor que el de Shiny y aporte más algo más de *chicha* al personaje y a todo el mundo que le rodea.

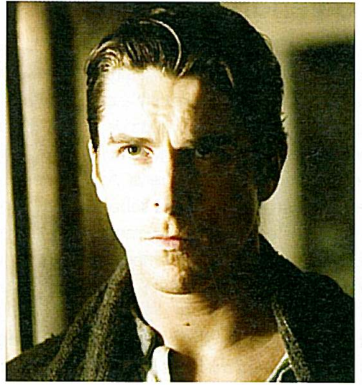
Bien conocida es la tendencia de EA a sacar franquicias y secuelas y secuelas que a veces no tienen la calidad que deberían atesorar. Pero nos da la impresión que *Batman Begins* –la película- será uno de los éxitos más sonados del próximo verano –tanto de público como de crítica- y esperamos que el juego esté a su altura. ■





> Por lo visto hasta ahora, el apartado gráfico se nos antoja un poco *normalito*. Veremos cómo termina la cosa.

> ¿Cómo conseguirá Batman tanta movilidad estando embutido en un traje como este?





> No tenemos ninguna duda de que la película será memorable. Esperemos que el juego le vaya a la par.

DE CARNE Y HUESO

Cuando hace ya algún tiempo Warner Bros. anunció que pensaban *resucitar* a Batman y volver a contar sus orígenes para crear una nueva línea argumental que se alejara de las desastrosas películas dirigidas por Joel Schumacher, nosotros nos rompimos los cuernos pensando en quién iba a ser el próximo Bruce Wayne y, más importante aún, quién iba a mover la cámara. Por una vez y para que sirva de precedente, los directivos de la Warner no se decantaron por el *chico del mes* y eligieron a un actor que se nos antoja perfecto para el papel: Christian Bale. Además de ser un tío guapo –según la opinión de nuestra directora de arte- tiene esa mirada maliciosa que puede convertirlo en el mejor Batman hasta la fecha. ¿Y qué decir del director, Christopher Nolan? El responsable de *Memento* nos merece todo nuestro respeto y admiración y, si dejan hacerle las cosas a él con absoluta libertad, estamos seguros que nos traerá un largometraje de los que hacen época. Nadie le hará sombra al *Señor* de la noche durante la próxima temporada veraniega… Bueno, también está *La Guerra de los Mundos*, de Spielberg y Cruise… Que tampoco pinta nada mal, la verdad.

desarrollador: **ea games**
distribuidor: **electronic arts**
lanzamiento: **otoño 2005**
sistema: **playstation 2, xbox, pc y psp**

THE GODFATHER

No te metas con la mafia, o vendrán a por ti

VAMOS A POR otra de películas. En este caso le ha tocado a uno de las mayores clásicos que ha dado el séptimo arte, *The Godfather* (*El Padrino*), de Francis Ford Coppola. Basada en la obra de Mario Puzo, la trilogía de *El Padrino* es uno de los retratos más fieles y depurados que se han hecho jamás de la mafia italiana. Con la familia Corleone como protagonista, el señor Coppola ha conseguido enamorar a varias generaciones de aficionados al cine y estas películas siguen siendo tan actuales como en el mismísimo día de su estreno. Además, es una de las pocas ocasiones en la que segundas partes han superado a la primera entrega. Pero como ya sabemos lo buenos que son estos largometrajes, vamos a centrarnos en el juego que llegará a finales de este mismo año de manos de Electronic Arts, *The Godfather*.

Inspirándose en el libro de Puzo y en las películas de Coppola, EA Games nos traerá un juego en el que podremos unirnos a la familia Corleone y ganarnos el respeto y la lealtad de sus miembros *jugando* con el miedo y los trapicheos típicos de la mafia en la Nueva York de 1945-1955.

Podremos crear a nuestro propio *mafioso* y deberemos sumergirnos en la acción al tiempo que revivimos momentos clásicos de los filmes y, por supuesto, también habrá escenas y misiones originales y propias del juego. Está claro que todos los personajes vistos en la gran pantalla aparecerán en el juego y, al después de llevar a cabo misiones pequeñas y de poca monta, seremos aceptados en la familia Corleone, la organización criminal más famosa de América. Dependerá de ti si quieres acatar órdenes, ganarte el respeto de tus *compañeros* y conseguir que Nueva York sea tuya.

"Estamos muy contentos y es un honor para nosotros tener la oportunidad de llevar la ficción de *El Padrino* a un videojuego," comenta David DeMartini, Productor Ejecutivo del juego. "Las películas de *El Padrino* subieron el listón de la técnica cinematográfica con su alto nivel de drama y narración y, el próximo otoño, los jugadores de todo el mundo podrán experimentar ese peligroso mundo visto en *El Padrino* ellos mismos."

Sirviéndose de una jugabilidad no lineal y abierta, podremos escoger entre diferentes caminos para resolver los problemas de la familia y, por supuesto, nuestros medios podrán ser brutales, violentos, delicados y suaves o, una mezcla de todo. Como siempre, el desarrollo del juego dependerá del jugador y del uso que hagamos de las herramientas que se nos ponen a *tiro*. ■





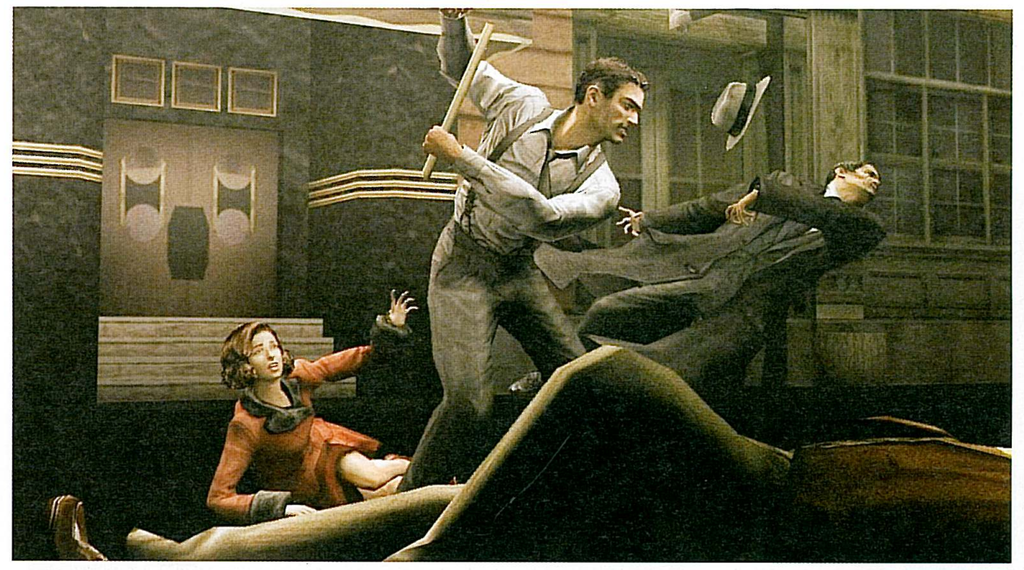
> No lo hemos visto en movimiento, pero la verdad es que estás capturas tienen una pinta estupenda.

> Crea tu propio personaje y lánzate en una aventura violenta en la que todo está permitido si se hace en nombre de la familia.





> Reviviremos momentos clásicos de las películas y habrá escenas totalmente nuevas y originales.



ACTORES DE VERDAD

El Padrino contará con algunos de los actores más respetados del Hollywood actual que ofrecerán sus rostros y contribuirán en el desarrollo del juego. James Caan será Sonny Corleone y Robert Dubai será el *consigliore* Tom Hagen. Antes de su muerte, Marlon Brando accedió prestar su rostro a los chicos de EA y realizó algunas sesiones para grabar diálogos con los desarrolladores. Su personaje, Don Vito Corleone, *El Padrino*, también aparecerá en el juego, cómo no...

desarrollador: **capcom**
distribuidor: **electronic arts**
lanzamiento: **junio 2005**
sistema: **ps2, gc**

KILLER 7

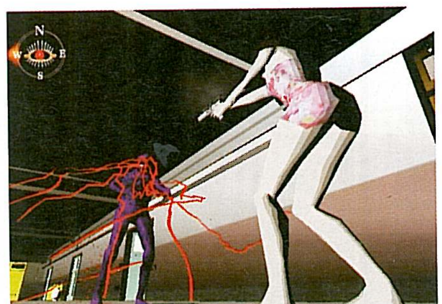
¿Valdrá la pena tanta espera?

HACE TANTO TIEMPO que se habla de *Killer 7* que casi nos parece más un juego del pasado que un juego del futuro. Se ha especulado mucho acerca de este título de Capcom, ya que se anunció allá por el año 2002. No obstante, a pesar de todo el tiempo que ha pasado muy poco hemos podido conocer de esta obra a excepción que está centrado en un asesino y que goza de un estilo visual totalmente original e innovador –eso salta a la vista echándole un vistazo a las capturas que acompañan este texto.

Pero recientemente han aparecido nuevas capturas y nueva información que no podíamos pasar por alto y que vienen a confirmar que sin duda alguna, *Killer 7* será uno de los títulos más interesantes que ofrecerá el 2005. en la pasada presentación que hizo Capcom en Las Vegas, se desvelaron algunos de los secretos del esperado juego y a continuación te contamos todos los pormenores.

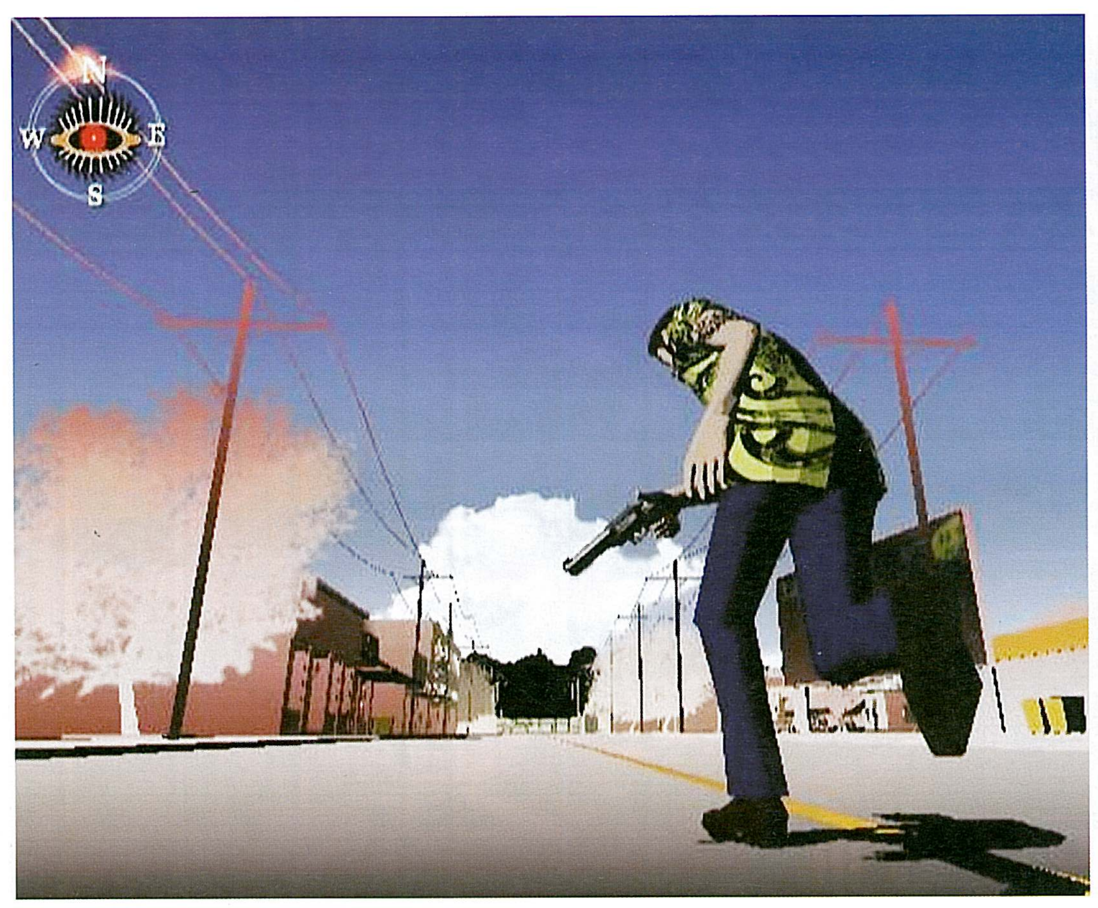
Aunque probablemente ya conozcas el argumento del juego, vamos a recordarlo brevemente. *Killer 7* nos presenta una historia un tanto salvaje en la que se mezclan la venganza y las diferentes personalidades de un personaje junto con situaciones *raras, raras, raras*. El objetivo principal del juego será detener una plaga de violencia inusual que está asolando el mundo y, para hacerlo, deberás enfundarte en la piel de un tal Harman Smith, que para más complicar aún más las cosas, el señor en cuestión tiene desdoblamiento de personalidad y eso se traduce en que podremos controlar a siete personajes distintos. Por supuesto, cada personaje tendrá sus propias habilidades y será más o menos idóneo en las situaciones que se nos irán presentando a lo largo de la aventura. Como no nos gustan para nada los *spoilers*, vamos a dejar el tema del argumento y vamos al apartado visual, que sin duda se las trae.

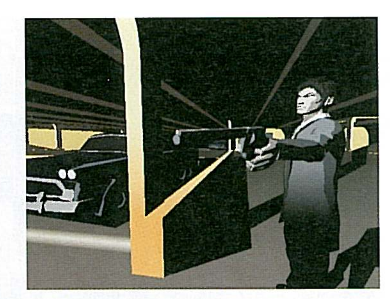
Tal y como puedes ver en las imágenes, el título presenta una mezcla de gráficos *cel-shading* y estética surrealista que recuerda ligeramente al cine negro que se hacía hace ya algunos años. La verdad es que para tratarse de un título de acción, *Killer 7* presentará un aspecto que no recordamos haber visto nunca antes en un juego. ¿Cómo funcionará todo en la práctica? No lo sabemos todavía, pero estamos deseando echarle el guante a lo que será una auténtica revolución en el apartado visual y en la originalidad de planteamiento. Esperemos que la jugabilidad le vaya a la par y que *Killer 7* no se convierta en el nuevo *Ico* o el otro *Rez*. ■

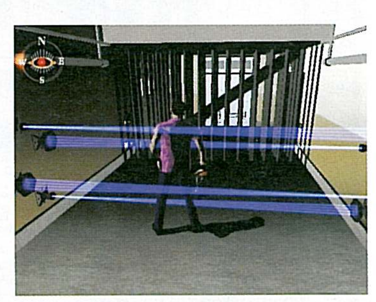


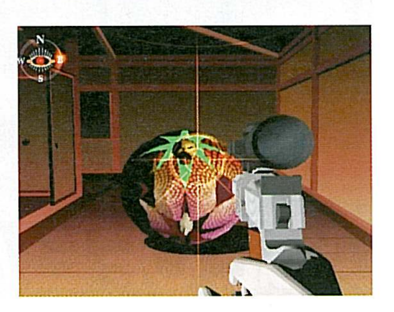


> El productor del juego es Shinji Mikami, ¿hace falta decir algo más?

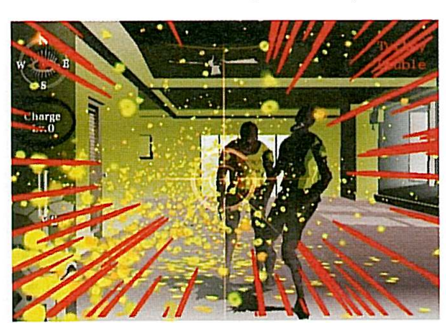


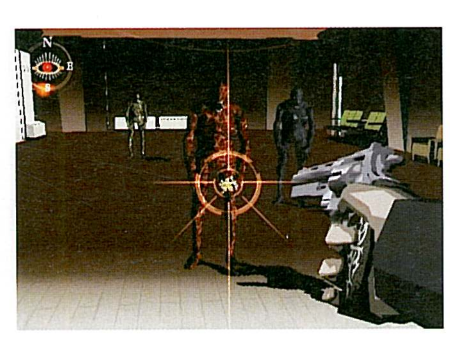






> Últimamente los chicos de Capcom están que se salen en lo que a originalidad e innovación se refiere.





> La mezcla de *cel-shading* y estética *noir* se nos antoja perfecta para un título de estas características..



desarrollador: ensemble studios
distribuidor: microsoft
lanzamiento: mediados 2005
sistema: pc

AGE OF EMPIRES III

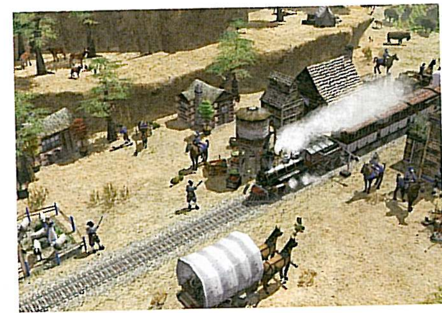
El amanecer de una nueva era

HACE RELATIVAMENTE POCO, Microsoft y Ensemble Studios anunciaron el regreso de uno de los reyes de la estrategia en tiempo real, *Age of Empires III*, que debería llegar a mediados de este mismo año y que supondrá una nueva vuelta de tuerca en el género si sigue los pasos de las entregas anteriores que ya han conseguido colarse en más de 16 millones de casas de todo el mundo.

Age of Empires III ofrecerá un nivel de realismo pocas veces visto en un título de estas características, además de una física de batallas avanzada y un nivel de detalle visual sin parangón –mira tú mismo las capturas y dinos que los programadores mienten en sus rotundas afirmaciones. Esta nueva entrega de una de las sagas más famosas empieza justo donde terminó *Age of Empires II: Age of Kings*, con lo cual tú, como jugador, te encontrarás en la posición de un poder europeo determinado a explorar, colonizar y conquistar el Nuevo Mundo. El periodo que va a incluirse en *AoE III* te proporcionará la oportunidad de ver desde las majestuosas catedrales europeas hasta las tribus nativas americanas, pasando por la época industrial en la que tendrás la oportunidad de contar con infantería, caballería y barcos embutidos de cañones.

Es muy probable que *Age of Empires III* vuelva a demostrar la reputación que ya tienen los chicos de Ensemble Studios en lo que a innovar la estrategia en tiempo real se refiere. En el apartado de la jugabilidad también se incluirán novedades, como el concepto de *home city*, nuevas civilizaciones, unidades, tecnología y una campaña para un jugador que se desarrollará a lo largo de tres generaciones.

La verdad es que poco más se sabe de la próxima obra de Ensemble Studios o, por lo menos, eso es lo que hemos podido descubrir nosotros hasta el momento. Pero conociendo a la gente de Ensemble tal y como se han dejado conocer ellos a través de sus obras, no dudamos ni un instante que *Age of Empires III* nos quitará el sueño durante muchas y muchas horas en los próximos meses. Y es que pocos juegos atraen tanto a *casuals* como *hardcore gamers* tal y como lo ha hecho la saga de *Age of Empires* o *Age of Mythology*. Tanto si te gusta la estrategia en tiempo real como si te importa un bledo, no pierdas de vista este juego, será una de las joyas de la temporada por méritos propios. ■





> ¿Será verdad que el juego presentará este aspecto visual? Cuesta creerlo... es tan... impresionante...

> El motor gráfico del juego llevará nuestros PCs hasta el límite de sus capacidades. Con juegos así, más vale que estés bien equipado.





> Nuevas civilizaciones, jugabilidad, unidades, territorios, tácticas… todo será nuevo y reluciente.



CARTAS AL DIRECTOR...

Si te sientes inspirado y quieres escribirnos para contarnos qué te ha parecido la revista o para comentar algunos de los temas que tratamos en The Game.Mag, no dudes en escribirnos a la siguiente dirección indicando "Cartas al director" en el asunto:

redaccion@thegamemag.com

Espléndida revista, ¡sí señor! Lector como he sido hasta el momento de *Hobby Consolas*, agradezco infinitamente el poder disfrutar, por fin, de una publicación orientada a unos usuarios de videojuegos que se han hecho, en mayor o menor medida, adultos. Francamente, hasta a mí me venían a la cabeza las palabras «crío» y «friki» cuando leía la mencionada publicación, más si lo hacia en el bus o el bar de la universidad, debido a la maquetación orientada a prepúberes -y los contenidos, además, me resultan poco atractivos-. Por tanto, ¡felicidades! Habéis dado en el clavo.

Sin embargo, os sobrarán halagos y lo que necesitáis probablemente sea saber cómo hacer la revista más atractiva. Pues, aunque seguramente lo que digo se deba en parte a que estoy acostumbrado a encontrarme ciertas cosas en una revista, paso a hacer unas cuantas sugerencias:

- Listas de imprescindibles, a lo *Hobby Consolas*, vaya. La verdad es que resultan muy útiles como guía de compras y siempre me han gustado. Debería proponer que fueran basadas en votaciones de los lectores, pero eso supondría tener el *FIFA* o el *PES* por encima de *MGS* o *FFX*, ¡y eso sí que no! Mejor las hacéis vosotros.

- ¡Más texto! Hay un mes entero entre revista y revista, y se hace corta, si bien es comprensible que no sea posible por el momento hacer una revista más extensa.

- Una sección retro más extensa, e id directamente a las 16 bits: *Streets of Rage, Super Mario World, Chrono Trigger, Sonic the Hedgehog, Street Fighter 2*... ¿Hacen falta más razones?

- En general, y aunque esto vaya en contra de la esencia de una revista de actualidad, no os centréis tanto en las novedades. Lo mejor no siempre es lo último, y hay muchísimos títulos un poco más antiguos (por lo general no hace falta remontarse más de un año o dos) que merece la pena revisar, y que podremos encontrar por muy poco precio. Por añadidura, el poder encontrar estas gangas, el tener la sensación de que los redactores saben que las novedades valen una pasta y que no nos sobra a nadie el dinero, hará que vuestra revista sea más atractiva, en mi opinión.

Nada más, os vuelvo a felicitar por vuestra labor. Podrías analizar algún juego de N-Gage, *SSX: Out of Bounds* es una novedad y es muy, muy bueno, por ejemplo... pero bueno, soy consciente de que es un sistema minoritario, a pesar de estar lleno de atractivos.

¡Mucha suerte!

ClozeOne, Barcelona

Mnmññnmssí, leer la *Hobby* en el bar de la facultad puede parecer una actitud un tanto provocativa, lo que no quita que sea una excelente revista para otro tipo de público (como bien demuestran sus ventas). Pero vaya, aún siendo excelente, está claro que la nuestra es infinitamente mejor... Vamos por partes, que si no nos liamos.

- Listas de imprescindibles. Sí, la acabaremos haciendo, más temprano que tarde. Si no este mes, que todavía no lo tenemos muy claro –escribimos la sección de cartas un par de días antes de llevar la revista a imprenta-, es casi seguro que la haremos el mes que viene. Hmm... no, este mes parece que no, que está todo preparado y tampoco nos sobra el tiempo; y para hacerla a correr, casi mejor la dejamos para el que viene.

- Más texto. ¿Todavía más? Vale, vale, tomamos buena nota y haremos lo que podamos; pero de momento somos un equipo pequeño y nos cuesta un rato largo completar las 100 páginas de cada número. A medida que vayamos creciendo, en volumen e intelectualidad, intentaremos ampliar el número de páginas y dedicar cada vez más espacio a publicidad, como hacen muchas otras publicaciones... con lo que al final escribiremos lo mismo, pero tendremos más margen de beneficios. Je. Es curioso, muchos otros lectores nos han comentado que están encantados de que cada número les dure más de 5 minutos, y que les resulta totalmente imposible leérsela de un tirón...

- Ampliar la sección retro. Pues... a lo mejor la ampliamos a 3 ó 4 páginas, pero no antes de ampliar el resto de la revista y disponer de más espacio en todas las secciones. Podríamos hacerlo algún mes de forma excepcional -si vemos que apenas salen novedades y tenemos pocos juegos para analizar-, pero no por norma general. Y sí, no dudes que también incluiremos juegos de 16 bits en las reseñas, que guardamos muy buenos recuerdos de aquella época.

- Reviews no-tan-de-actualidad. Esto ya no lo vemos tan claro... ¿Creéis que vale la pena dejar de analizar alguna novedad para recordar viejos éxitos en su lugar? ¿Y para recordar viejos fiascos? ¿Sólo reediciones en series baratas? Lo someteremos a debate –interno y externo-, a ver qué pasa. Decidnos qué os parece, please.

- N-Gage. Un caso similar al del Mac. Como decíamos el mes pasado, no tenemos ningún inconveniente en hablar de él y en dedicarle alguna página, si vemos que seguís mostrando interés; y lo mismo con N-Gage, claro.

>>>>>

Resulta que cuando leí el mes pasado la sección Area 51, me dejó de piedra el hecho que gente de una misma profesión o afición se pudiese tirar los trastos a la cabeza de manera semejante.

Mi carta, ni siquiera se puede decir que sea una carta de apoyo a Joan Piella, que por supuesto, estaba en su perfecto derecho de defenderse. Aunque rebajarse al mismo nivel de T_Virus... Yo, sencillamente, le hubiese hecho oídos sordos.

Bueno, a lo que iba. Me parece muy poco profesional por parte de alguien que se dedica a las publicaciones de videojuegos lanzar un ataque semejante contra otra publicación. Sea del tipo que sea. Sobre todo porque como muy bien dijo Joan Piella, en cierto modo, sois compañeros de profesión. Además, un comportamiento tan infantil y fuera de lugar no hace sino dar una imagen pésima de la revista a la que dice pertenece T_Virus.

Mi pregunta es... ¿No crees que haces un flaco favor a tu publicación con una actitud como la tuya? ¿Qué quieres que piense acerca de la profesionalidad de una revista que da de comer a elementos como tú? Podría formularte unas cuantas más... pero paso. Una persona así no merece muchas palabras.

Lo que realmente me sorprendió del número pasado fue la contestación del director de *The Game. Mag*. Como he dicho antes, yo hubiese hecho oídos sordos. ¿Por qué? Los foros están llenos de burradas y de ignorancia absoluta. ¿Por qué contestar a alguien cuya palabra no tiene validez ninguna y que sólo sale de la rabieta de un niño de 2 años (o menos, porque los críos de esa edad ahora son más inteligentes)? Sencillamente, no valía la pena gastar dos páginas en una persona así. Hubieseis podido hablar de cualquier tema más interesante. Pero lo que me pareció realmente deplorable es que la cosa se convirtiera en lo que ya he visto o leído en otros formatos. El desentendimiento. Me explico.

La comunidad de jugadores, redactores o simplemente, aficionados a los videojuegos sufrimos ataques constantes por la prensa, sea televisiva o escrita. No se nos deja de ver como frikis con una visión distorsionada de la realidad y con

<< Habéis conseguido una revista de videojuegos que destaca entre todo el batiburrillo de publicaciones del sector por su calidad (tanto de contenidos como de impresión), y grata porque para variar, vuestros redactores escriben lo que piensan sin dejarse amilanar por las presiones de los medios de comunicación y asociaciones varias que ven en el mundo de los videojuegos la causa de todos los males del planeta. >>

una personalidad algo menos que íntegra. Pero, para colmo, ya entre nosotros manteníamos batallas verbales constantes entre las defensas de las respectivas compañías. Nintendo es más innovadora, Sony vende más... Discursos que estamos hartos de oír y leer y que más de una vez hemos pronunciado. Yo me incluyo.
Nuestra comunidad nunca ha estado unida entre los jugadores, pero sí lo estaba entre sus publicaciones. En más de una ocasión he visto fotos de los redactores de *Hobby* jugando con los de *SuperJuegos* «a dobles» en algún E3. Toda una muestra de cordialidad y profesionalidad por su parte. Pero lo del mes pasado no hace sino confirmar lo que la prensa «seria» dice: que en el fondo somos críos. Y además, sigue abriendo fisuras en nuestra ya dividida comunidad. Quizá este desentendimiento acabe dividiéndonos aún más, y algún tarado acabe promoviendo más partidismo del que ya había, pero esta vez entre las publicaciones. Bueno, me dejo alguna cosilla en el tintero, pero otra vez será. Y con esto me despido. Un abrazo a todos y seguid como hasta ahora, que no va mal.

Ángel Pérez Moreta, e-mail

Todos tranquilos. El asunto se solucionó al final de forma privada, unos pocos e-mails después y alguna llamada telefónica más tarde, y no queremos ni pretendemos seguir echando más leña al fuego.
Hemos publicado esta carta porque resume perfectamente lo que sentimos al comprobar el jaleo que se había montado, No era una situación agradable, la verdad, pero antes de recibirla ya habíamos quedado con la gente de *PSM2* para echar unas partidas entre copa y copa en la próxima E3. Si es que coincidimos en algún stand, claro... y si es que el alcohol no se les sube a la cabeza a esos engreídos impresentables y empiezan a decir tont... ¡eeeh, que es broma, coño! ;)
Joan nos ha comentado que tiene previsto sacar el tema en la editorial de este mismo número –editorial que todavía no hemos podido leer, porque como siempre la ha vuelto a dejar para última hora-, de modo que nos comportaremos como los buenos redactores obedientes que somos y dejaremos que sea él mismo quien resuma la opinión de la revista. Y que sea lo que el Jefe Maestro quiera.

>>>>>

Hola,
Os sigo desde vuestro número 1 y la verdad es que la revista en general me encanta. Digo en general porque así todo pienso que le falta mucha información: más noticias, análisis y avances más largos y centrados en lo que realmente es el juego, pues a veces creo que os fijáis en tonterías. Una revista multiplataforma tiene que tener más de 100 páginas...
Pero bueno, que quede claro que solo he dicho lo negativo. Por cierto, ¿qué significa «.mag»? Saludos y espero ver vuestra respuesta en la revista.

Germán F. R., Mallorca

Que siii, que sabemos que os gustaría que la revista tuviera mil millones de páginas... siempre y cuando mantuviera el mismo precio, ¿verdad?. Danos algún tiempo para organizarnos «a lo grande» y haremos lo imposible por que rivalice en grosor con una edición conjunta del listín telefónico, El Quijote y La Biblia; o en su defecto, con alguna otra revista de la competencia. ¿Te da igual si es a base de publicidad?
Ahm, y lo de «.Mag» es la abreviatura de «.Magazine»; es decir, «revista», en español. El punto y las tres letras hacen referencia al nombre de los dominios de Internet, y pretende poner de manifiesto relevancia que desde aquí le concedemos a todo lo online, pese a ser una revista impresa. Ssabemos lo que estás pensando, sí: que podíamos haberla llamado *La Revista del Juego*, o *La Juego.Rev*, en lugar de recurrir a estúpidos e innecesarios anglicismos. Pero joder, sonaba de pena... «Por favor, *lajuegopuntorev* del mes, ¿le ha llegado?» Pff...

>>>>>

Buenas,
En primer lugar felicidades por la revista. Es estupenda, aunque yo no sé cómo lo hacéis pero en cada número decís algo que me pone a parir. En el número 3, en concreto, además de la rabieta de contestación a una carta sobre el análisis de Sonic Heroes, ha sido vuestra opinión sobre los contenidos sexistas y violentos en los videojuegos (en el apartado Estudios e Informes del artículo de Sexo & Videojuegos). Hay un párrafo que quita el hipo:
«Asumamos de una vez que hombre y mujeres somos distintos, ni mejores ni peores, y que en gran medida fueron las mujeres quienes «discriminaron» a los videojuegos en sus inicios (no a la inversa). Hay más juegos para hombres porque, sencillamente, a los hombres nos gustan más. ¿Por qué si no iba a haber muchos más hombres que mujeres programándolos?»
Ya. Y hay más mujeres que se dedican a limpiar la casa porque les gusta más, no te jode. De por medio, como siempre, el demagógico discurso de las libertades del jugador. Justificáis el papel de objeto sumiso de la mujer diciendo que, bueno, está dirigido a un público masculino, y que las desarrolladoras tienen que mirar por sus beneficios; o la violencia con que está dirigido a un público adulto. Con semejantes argumentos podríais defender también la apología del nazismo, por ejemplo. Pero no lo haríais, porque eso es algo muy gordo...
Vuestro problema es que no consideráis el machismo o la violencia en los videojuegos como verdaderos problemas. No son importantes. Y ahí erráis. Creo que es muy peligroso inculcar semejantes valores, porque, no lo dudéis, los videojuegos influyen en nuestros valores, no sé si más o menos que la TV, el cine, la literatura o los amigos, pero, como todo, nos afecta. No deberíais –DEBERÍAMOS- tratar estos problemas –violencia, machismo, discriminación- como tonterías porque son la base de muchos y muy importantes problemas sociales, ni descalificar a la gente que se preocupa como tipos ultra conservadores empeñados en su caza de brujas particular (que de todo habrá, pero por lo menos no es mi caso).
Y, por cierto, me gustaría que me explicaseis según vuestra tesis de *«no es que no haya juegos para chicas, es que ellas no quieren jugar»* el fenómeno de *Los Sims*, un juego no precisamente minoritario con un 70% de usuarias.
En fin, no sé para qué tanto ladrillo, vosotros seguiréis escandalizándoos por no poder decapitar humanos en *Ninja Gaiden* o ilusionándoos con juegos como esa perla de *The Punisher*, y nosotros los seguiremos comprando. Porque es lo que hay.
Saludos y ánimo con la revista.

Kid_A, Valencia

P.D.: A ver si se nota un poco la mano de esas redactoras que decís que tenéis.

Pero qué manía con lo de que hombres y mujeres somos iguales... ¡Que no lo somos, joder! ¿Tú nos has visto por fuera? ¿Te han enseñado en las clases de ciencias cómo somos por dentro?

¿Te relacionas con chicos y chicas? ¿Y aún después de todo eso crees que pensamos, opinamos y nos comportamos del mismo modo?
Demonios, somos rematadamente distintos. Te guste o no, es un hecho. Un hecho que por supuesto no implica que unos seamos mejores y otros peores –que no lo somos-. Y no te quepa la menor duda de que en *TGM* somos los primeros en defender la igualdad de derechos y libertades de ambos géneros, pero NO la igualdad de ambos géneros; y desde luego, tampoco la necesidad de *forzar* las cosas para que parezca que somos lo que no somos. ¿Crees que las compañías incluyen en sus juegos a más chicas semidesnudas que chicos porque son terriblemente machistas? ¿Crees que no lo hacen porque hay muchos más jugadores que jugadoras? Ponte en su lugar, ¿no harías lo mismo para vender más? No las estamos «justificando», sólo dando una razón (LA razón) por la que creemos que actúan de ese modo. Claro, a nosotros también nos gustaría vivir en un mundo perfecto donde hubiera el mismo número de juegos para chicas que para chicos, y donde las chicas supusieran un 50% del total de jugadores (qué coño, que fueran un 99,9%, que estaríamos rodeados de ellas). Pero por desgracia no es así, y tampoco nos parece razonable poner a parir a los programadores sólo porque el mundo en el que viven no es perfecto y no anteponen la necesidad (¿?) de *forzar* una situación hoy por hoy utópica y contraria a sus intereses económicos. ¿Necesidad de *ser* iguales? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿No es acaso mejor *tener* igualdad y *ser* diferentes?
Dices que hacemos demagogia por considerar que, en general, si hay más juegos para hombres es porque nos gustan más que a las mujeres; y justo a continuación dices en plan irónico que también habrá más amas de casa porque les gusta más limpiar, y que con esos argumentos podemos incluso defender el nazismo. ¿Y lo nuestro es demagogia? Hay dos diferencias fundamentales entre tus ejemplos y nuestro planteamiento: Una, que jugar es una actividad *voluntaria*. Nunca nos hemos quejado de que la gran mayoría de complementos de bisutería estén pensados para mujeres -ahora que la metrosexualidad está tan de moda-, porque, sencillamente, nadie nos obliga a comprarlos. Pregúntale a cualquier ama/amo de casa a ver qué dice, si lo que hace también es por voluntad propia y si se deja los riñones limpiando por puro placer. Y dos, que es una actividad *ficticia*. ¿Recuerdas, todo eso de que no son más que imágenes y sonidos salidos de la pantalla de un televisor? ¿Cómo puedes compararlo con las SS?

Por supuesto, pese a nuestra defensa a ultranza de la libertad de las compañías y de la temática de los videojuegos que desarrollan, no defendemos la incorporación de contenidos sexuales y violentos a cualquier precio. Somos conscientes de que jamás deberían rebasar un cierto límite, pero también creemos que la gran mayoría de juegos actuales están lejos de ese límite y que la situación a día de hoy es mucho menos alarmante de lo que algunos iluminados pretenden hacernos creer.
Ah, sí. Lo de *Los Sims*. ¡Un 70% de usuarias! Vaya, vaya... Qué pasada, ¿no? Ahora pregúntate porqué hay una proporción tan grande de mujeres que juegan a *Los Sims*, y porqué esa proporción cae hasta porcentajes tan ridículos en casi cualquier otro juego que seas capaz de recordar... ¿No será que es un caso extremo? ¿Cómo puedes extrapolar y generalizar tu tesis de que, en general, os gusta jugar tanto como a los hombres, basándote en un caso tan... peculiar y poco representativo? Y una última generalización, aunque siga sonando a machada políticamente incorrecta: ¿No será que realmente el 99% de los juegos no os gustan tanto como a los hombres?

>>>>>

Hola buenas,
Antes de nada, gracias por hacer una revista dedicada al público adulto aficionado a los videojuegos.
Y ahora el motivo de mi mensaje: Al leer las páginas de vuestro número 3 me he dado cuenta de algún que otro error ortográfico al que no he dado demasiada importancia, pero al llegar a la preview de *The Punisher* os equivocáis al hablar de Spiderman. Vuestra frase es «un gran poder conlleva una gran *personalidad*». No dudo que alguien muy poderoso pueda tener también una gran personalidad, que no es el caso de Peter Parker (un adolescente sumido en dudas existenciales), pero la frase que su tío le dice es «un gran poder conlleva una gran *responsabilidad*», supongo que por eso de decidir qué hacer con los poderes, si el bien o el mal o pasar de todo....
Ánimo, y a seguir con vuestro buen hacer.

Maiqueta, e-mail

Coño, todos los meses metemos la pata en algo. A ver si va a ser verdad que no es nuestro corrector de Word el que está mal y que sí somos unos completos analfabetos...
En descargo del autor de la review, decir que un gran análisis conlleva tanto personalidad como responsabilidad, y que a lo mejor se le fue la pinza y estaba pensando más en lo que hacía que en lo que decía. Hmm... vaya estupidez, je, je. Bah, ni caso, ya nos encargamos de darle una buena patada en su gran culo que conlleve personalidad y responsabilidad a partes iguales. Gracias por la observación, maja.

>>>>>

Saludos desde Vizcaya a todos l@s chic@s de la redacción y demás plantilla de esta grata sorpresa que llamáis *The Game.Mag*. Sorpresa, porque habéis conseguido una revista de videojuegos que destaca entre todo el batiburrillo de publicaciones del sector por su calidad (tanto de contenidos como de impresión), y grata porque para variar, vuestros redactores escriben lo que piensan sin dejarse amilanar por las presiones de los medios de comunicación y asociaciones varias que ven en el mundo de los videojuegos la causa de todos los males del planeta. Conste que soy una chica, casada y treinteañera, y me gustaría apostillar un par de cosillas acerca del reportaje (estupendo, por cierto) sobre el sexo en los videojuegos. Creo que la mayor parte de los comentarios vertidos por los diferentes «estudios» realizados sobre los juegos no tienen en cuenta la opinión de las féminas a este respecto. Me explico.
Es muy fácil que un jugador masculino se meta en el rol de un protagonista de videojuego del mismo sexo, y vea las cosas desde ese ángulo; pero una jugadora probablemente no experimente lo mismo, como por ejemplo en el vilipendiado *Prince of Persia: El Alma del Guerrero*. Aquí servidora se lo ha jugado completo, y puedo decir que lo primero que pensé fue que el protagonista es un tío que está cañón. Guapo, morenazo, con ese aire de alma torturada necesitada de comprensión que tanto nos gusta a las chicas, luciendo un cuerpazo de vértigo...vamos, que creo que es poco probable que eso lo piense un chico. Por otro lado tenemos a Kaileena, guapa, decidida y exactamente igual que el protagonista en cuanto a intenciones se refiere. Ambos son dos estereotipos, de acuerdo, pero ¿dónde dicen esos señores que está la discriminación? Desde mi punto de vista, en este ejemplo en concreto no existe.
La mayor parte de los juegos lo único que reflejan según mi modesta opinión es aquello que se nos ha mostrado durante toda la vida: la preciosa Blancanieves cuya belleza provoca los celos de su madrastra y es rescatada por el príncipe azul; o la famosa Cenicienta, humillada y relegada a la condición de fregona por sus hermanastras que también es rescatada de su miseria por el principito de turno...A ninguna de estas señoritas se la ha pintado nunca con la determinación ni el carácter de la señorita Aya Brea, o la Croft, o qué vamos a decir de Yuna, Rikku y compañía (ojito que no hablo de lo bueno o malo que sea el juego, sino del carácter de sus protagonistas). Al menos en ese aspecto, los juegos pueden demostrarnos que el tesón y la perseverancia son rasgos de carácter dignos de admiración, y que la persona en cuestión puede tener en la vida metas más loables que estar a la moda como las Bratz. Que no son nada estereotipadas, por cierto...O qué vamos a contar de la Sirenita y sus conchas, de los spots publicitarios de comida macrobiótica para reducir tu talla a la 36, de la amplia variedad de muñecas tan fashion que se llevan ahora...
Yo creo que la discriminación en la mayoría de los casos es como la belleza; está en el ojo del que mira, y no en el contenido en sí.
Un saludo a todos, os deseo de corazón que sigáis publicando esta revista durante un millón de números más, y que aunque seamos pocas, existimos, y las chicas jugonas también tenemos opinión :).

Ainoa, e-mail

Puta madre. Genial tu carta, de verdad. Justo lo que pretendíamos transmitir como telón de fondo en el reportaje del mes pasado, sólo que desde un punto de vista más legítimo y autorizado que el de los individuos *ultra machistas* que pululan por nuestra redacción. Si lo hubiéramos sabido antes de empezar a redactarlo, te hubiéramos pedido que te encargaras de él...
«Como la belleza, la discriminación está en el ojo del que mira, no en el contenido en sí». Permítenos despedirnos con esa espléndida frase y recordar a todos nuestros lectores que, aunque con la tuya hacen tres cartas seguidas de mujeres, nada más lejos de nuestra intención que discriminar al género femenino. Queremos decir, al masculino. O sea, a ninguno de los dos, vaya... ¡Joder!
Nos vemos dentro de 30 días y no dejéis de mandarnos cartas, ya sea para felicitarnos o para ponernos a parir.

CONCURSO



PARTICIPA Y GANA EL PACK **XBOX CRYSTAL + FIFA FOOTBALL 2005**



Con motivo del tercer aniversario de la aparición de Xbox en nuestro país, Microsoft y The Game.Mag te ofrecen la posibilidad de llevarte a casa la edición Crystal de Xbox junto con el simulador de fútbol de Electronic Arts, FIFA Football 2005.

Participar en nuestro concurso no podría ser más fácil. Rellena el cupón que tienes en esta misma página, recórtalo y mándalo a la dirección de nuestra revista. De entre todas las cartas recibidas, seleccionaremos una que se convertirá en la ganadora.

Por si no te sabes nuestra dirección o te da pereza mirar la página de la editorial, aquí la tienes:
The Game.Mag
C/Salut, 9
08511 Santa María de Corcó
(Barcelona)

Concurso Pack **Xbox Crystal** + **FIFA Football 2005**

Nombre:	
Calle y Número:	
Ciudad:	**Código Postal:**
Teléfono:	

Consolas de **nueva generación** a la vuelta de la esquina

Nintendo, Sony y Microsoft en la parrilla de salida

YA HEMOS HABLADO antes en las páginas de esta sección sobre lo que nos depara el futuro del entretenimiento digital y, más concretamente, de las consolas de nueva generación que tanto Nintendo, Sony y Microsoft están preparando a marchas forzadas. No es que estemos obsesionados con el tema, pero cada mes sale nueva información a la luz y no podemos –ni debemos- evitar comentarla. Este mes tenemos datos de las tres compañías productoras de hardware y, como hasta ahora no le hemos dedicado demasiado espacio a Nintendo –debido también al secretismo que suele rodear a esta empresa-, empezaremos con ellos.



La flamante y original Nintendo DS... ¿Una primera muestra de los caminos que quiere seguir la compañía nipona con la esperada Revolution?

LA *REVOLUTION* DE NINTENDO

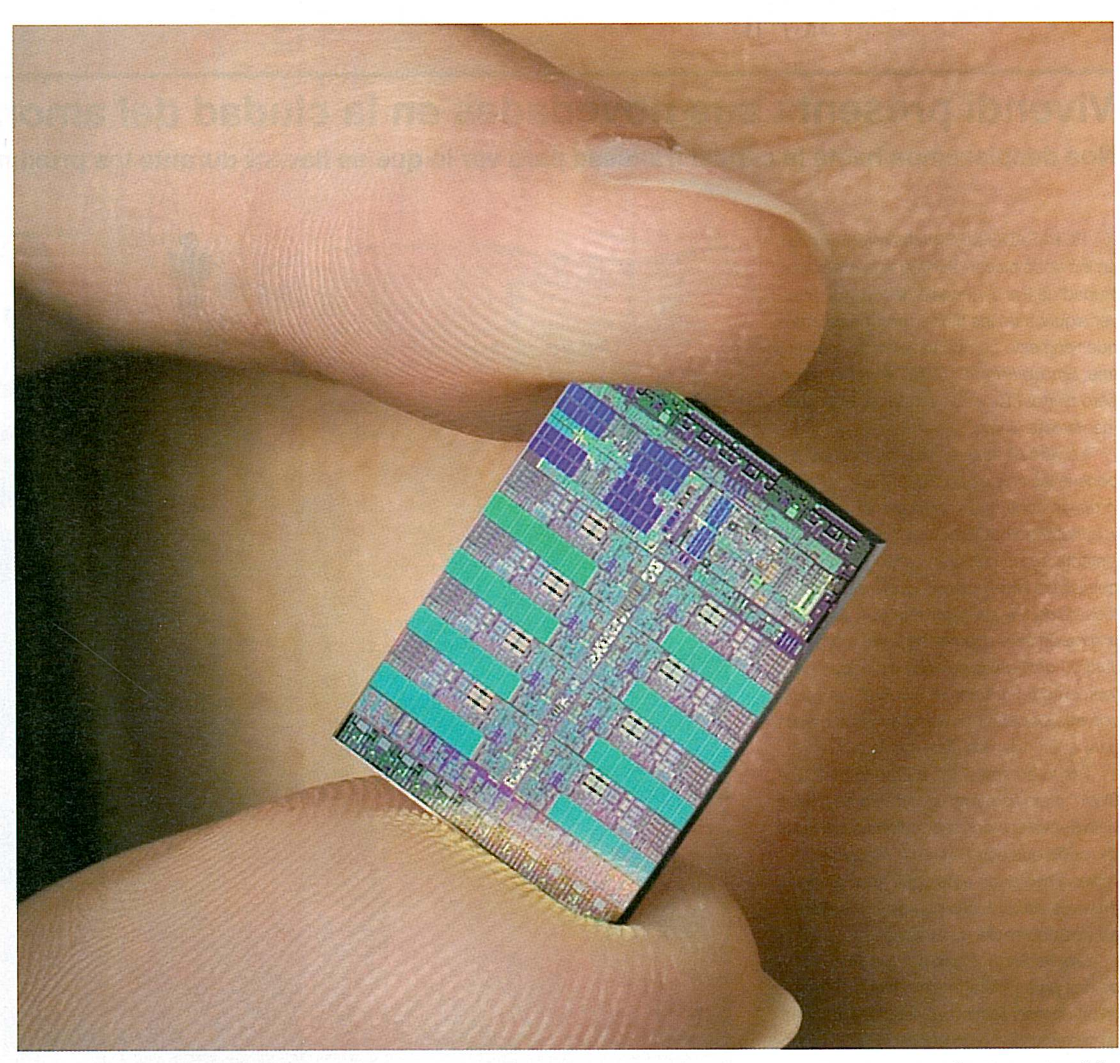
Cuando leas estas líneas, lo más probable es que ya tengas una Nintendo DS entre tus manos o la estés esperando con los brazos abiertos. o si por el caso decides no hacerte con ella, la habrás visto en algún sitio o algún compañero tuya la tendrá. Échale un vistazo y fíjate bien en el camino que quiere seguir la compañía creadora de Mario y compañía: originalidad e innovación. Sí, vale, siempre tiran de sus personajes más carismáticos, ¡pero demonios!, hacen su trabajo de maravilla, ¿verdad? Pues bien, ya que tanto Sony como Microsoft han empezado a destapar datos y aspectos técnicos de sus próximos máquinas, Nintendo ha anunciado la presencia de *Revolution* –el nombre que de momento recibe la sucesora de Gamecube- en la próxima Electronic Entertainment Expo, E3 para los amigos, que se celebrará a mediados de mayo. La forma en que se presentará este nuevo prodigio todavía no está muy claro, pero Ken Toyota, jefe de relaciones públicas de Nintendo ha aclarado algunos puntos al respecto.

Según sus palabras, Nintendo quiere mostrar la plataforma *Revolution* en la próxima edición de la E3, pero todavía no está claro si quieren mostrar la consola en sí, su capacidad gráfica o simplemente ilustrar el concepto. Si nos pregunta a nosotros, le diremos que queremos ver el diseño final de la consola y de lo que es capaz sirviéndose de algún que otro juego o presentación. Pero como no tendrán nuestra opinión en cuenta, nos conformaremos con lo que nos enseñen ya que estamos seguros de que no será poco, aunque sí nos sabrá a poco, sin duda. Lo que está claro es que Nintendo quiere causar una buena impresión a los usuarios de todo el mundo y tal y como comenta el señor Toyota, tienen muy claro que *Revolution* no será una extensión de *Gamecube* ni tampoco lo será el software que se programe para ella. En sus mentes rueda la idea de ofrecer *otro modo de jugar* y a nosotros eso nos suena de maravilla. Habrá mejores gráficos, mejor sonido, mejor IA y todo lo que quieras, pero la jugabilidad seguirá siendo lo más importante en cualquier título y esperemos que frases como la de *otro modo de jugar* hagan referencia a este último aspecto y no a aspectos visuales o de índole similar. Ya veremos qué pasa en la próxima E3 y no dudes que te lo contaremos todo con pelos y señales.



Según se publicó recientemente en la revista MCV, Microsoft planea lanzar su consola de nueva generación durante ¡el próximo mes de noviembre!





El ya famosísimo procesador Cell. ¿Será posible que una cosa tan pequeña sea capaz de tantas maravillas? A nosotros, mientras este prodigio de la nanotecnología nos depare muchas horas de diversión, ya nos basta.

MARCA EL MES DE NOVIEMBRE CON UNA X

Es posible que tan solo se trate de un rumor que circula por Internet, pero la verdad es que esta noticia nos ha dejado de piedra. Según se publicó recientemente en la revista MCV, Microsoft planea lanzar su consola de nueva generación durante ¡el próximo mes de noviembre! Pero, ¿ya se han explotado todas las capacidades de Xbox? ¿Ya no queda nadie que pueda estrujarle más los circuitos a la primera consola de la compañía del señor Gates? Cuesta creerlo. ¿Por qué tanta prisa? No es que nos entristezca la noticia ni que nos moleste disponer de nuevo hardware a finales de año, ¿pero no crees que todo se está precipitando un poco y que las compañías deberían tomarse las cosas con un poco más de calma? Bueno, es su dinero y sus operaciones y si actúan así, sus buenas razones tendrán.

La compañía afincada en Seattle todavía no ha anunciado nada de forma oficial, pero lo que nadie duda es que en la próxima E3 también veremos algo de Xbox 2/Xenon y su potencial. No queremos estropear sorpresas a nadie, pero nos apostaríamos el sueldo de un mes a que Microsoft muestra un vídeo del Jefe Maestro caminando a las órdenes del motor gráfico de Xbox 2. ¿Te imaginas algo así? Sería muy interesante, sin duda. Pero lo que más nos ha gustado acerca de esta noticia es que todo parece indicar que la máquina en cuestión se lanzará al mismo tiempo en Estados Unidos y en Europa. ¿Será verdad que se han terminado los *vacíos* espacio-temporales que siempre hemos sufrido los jugadores europeos tanto en hardware como en software? Eso sí sería algo bueno para nosotros sufridos usuarios del viejo continente. Y poco más se sabe de Xenon, aparte de que algunas compañías ya están trabajando en títulos para ella y que Microsoft no suelta prenda. Hay montones de rumores acerca de las especificaciones técnicas de la consola, pero no dejan de ser eso, rumores, y al no disponer de nada oficial, mejor nos los callamos y esperamos unos meses a ver qué nos depara el futuro.

EL CORAZÓN DE PLAYSTATION 3

Ya hablamos el mes pasado del chip Cell que se convertirá en la parte más importante de todos los componentes que conformen la futura PlayStation 3. Pero en la pasada International Solid Status Circuits Conference (ISSCC), IBM, Sony Corporation, Sony Computer Entertainment y Toshiba Corporation desvelaron por primera vez el diseño de su imponente arquitectura multi-núcleo. Estamos hablando de una nueva maravilla tecnológica que correrá a velocidades superiores a 4GHz y que recibe el nombre de Cell –eso ya lo sabías.

Un equipo de ingenieros de IBM, Sony Group y Toshiba han colaborado en el desarrollo del microprocesador Cell desde marzo del 2001 en un centro de investigación afincado en Austin, Texas, para crear un chip prototipo de 221 mm2, que integra 234 millones de transistores y que está fabricado con tecnología SOI nanométrica 90.

La arquitectura multi-núcleo de Cell y sus capacidades de comunicación a alta velocidad permiten ofrecer una respuesta en tiempo real en una cantidad infinita de aplicaciones multimedia. En la mayoría de los casos, la respuesta de esta súper máquina ha superado en 10 veces al rendimiento de los PCs más actuales y potentes. ¿Suena imponente, verdad? Lástima que no nos enteremos de casi nada y que tantos datos y especificaciones técnicas nos suenen a chino. La verdad es que *The Game.Mag* no deja de ser una humilde revista de videojuegos y preferimos que nos cuenten cómo serán los juegos a que nos avasallen con datos técnicos que somos incapaces de comprender. Podríamos seguir con la tecnología de Cell ya que todo suena impresionante, pero preferimos esperar una vez más hasta el mes de mayo y ver de lo que Sony es capaz con su nuevo y flamante procesador aplicado al entretenimiento digital. Estamos seguros que sorprenderán a propios y extraños y que no dejarán a nadie indiferente. La compañía que ha conseguido meter sus consolas en más de 100 millones de casas no querrá perder su liderazgo en la industria y nosotros no nos perderíamos por nada del mundo el nacimiento de su nueva máquina.

Cuando regresemos de la E3 te lo contaremos todo, lo que hayamos entendido y lo que no, especialmente en el tema de los juegos.

Vivendi presenta sus novedades en la ciudad del amor, o sea, París

Nos desplazamos hasta la capital francesa para ver lo que se llevará durante los próximos meses

EL PASADO MES de febrero tuvimos en inmenso placer de viajar a la preciosa ciudad de París, cortesía de Vivendi, para ver algunos de los títulos más interesantes que tiene esta compañía en cartera. Fueron tres. *Empire Earth 2*, *SWAT 4* y el increíble pero cierto, *FEAR*. De infarto, sí, especialmente este último.

La verdad es que casi no pudimos ponerle las zarpas encima a *FEAR* ya que lo tenían controlado en todo momento y, aunque no hubiéramos dudado ni un instante si nos hubieran preguntado si queríamos llevarnos una copia del título a casa, no fue así. Ya te avanzamos algo acerca de este shooter en la sección *Juegos del Futuro* del mes pasado, y de momento tendremos que contentarnos con eso porque todavía faltan unos meses para que podamos disfrutar de él.

Por lo que respecta a *Empire Earth 2* y *SWAT 4*, en este mismo número de la revista tienes sus correspondientes previews, de modo que sería un tanto estúpido volver a hablar de ellos aquí, ¿no? Bueno, mayores estupideces hemos cometido ya, así que no vendrá de otra más.

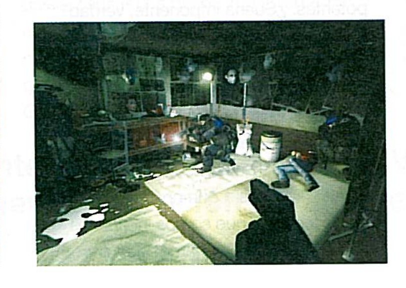
Empire Earth 2 será estrategia en tiempo real pura y dura, mientras que *SWAT 4* es un shooter táctico. O sea, que además de disparar como un poseso a todo bicho que se mueva, también deberás utilizar la materia gris para dar órdenes a tus hombres y llevar a buen puerto tu escuadrón.

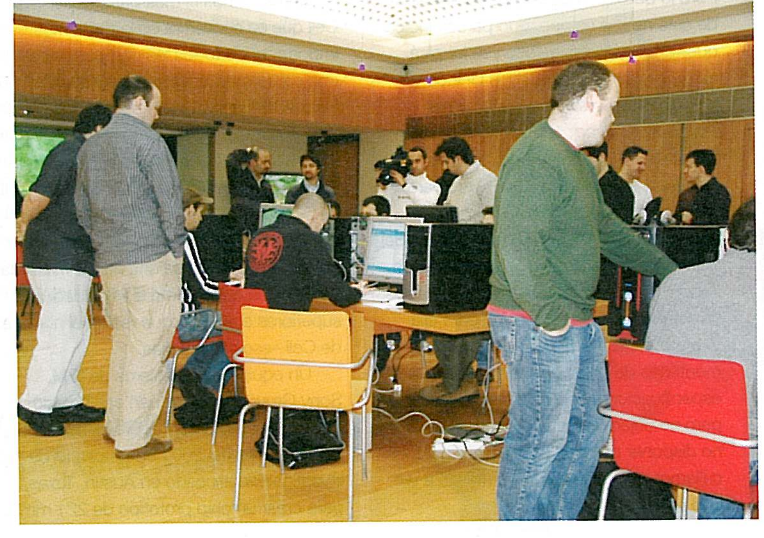
La primera impresión que hemos tenido de estos dos últimos títulos ha sido muy buena, pero todavía estamos pensando en FEAR y rezamos para que su lanzamiento tenga lugar cuanto antes. . ■

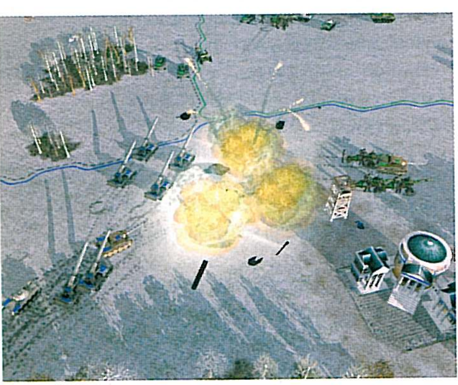


> Nuestra redactora junto al resto de periodistas españoles que se desplazaron hasta París. ¿Quién ha dicho que nos peleamos con los redactores de otras revistas?









Los juegos de Activision a precio de risa

Si te perdiste algún clásico de esta compañía, no sufras, llega el Re-Activate

LOS JUEGOS DE la línea RE-ACTÍVATE están a punto de inundar los puntos de venta de todas España. Activision España lanza en estos días una nueva línea de producto formada por una importante colección de videojuegos, para las principales plataformas existentes en el mercado, con un precio de venta al público recomendado de 19,95 € para los formatos PC, PlayStation 2, GameCube y XBOX, y de 24,95 € para los de Game Boy Advance.

Los títulos de esta colección se agruparán bajo un distintivo especial, en forma de pegatina, que mostrará de forma clara que se trata de un juego perteneciente al flamante sello de Activision Spain y, por supuesto, el precio. Según el espacio destinado a ellos en el punto de venta, se encontrarán o no agrupados en muebles de cartón duro diseñados para tal fin.

De cara a este 2005, el objetivo de Activision con respecto a esta antología pasa por renovar esta gama cada 3 meses, y en ella se espera poder incluir, entre otros, los distintos volúmenes de la saga Monkey Island, amén de muchos otros que en la actualidad también se encuentran agotados o descatalogados a pesar de la gran demanda existente.

A pocos días de su lanzamiento, el catálogo de los juegos RE-ACTÍVATE de Activision para la primera hornada queda comprendido por los siguientes productos:

PC: *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, Spider-Man, Soldier of Fortune II: Gold Edition, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Return to Castle Wolfenstein, Medieval: Total War, Day of Defeat, Medieval: Viking Invasion.*

PS2: *Tony Hawk's Pro Skater 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Minority Report, X-Men: Next Dimension, Activision Anthology, Return to Castle Wolfenstein; Operation Resurrection, Disney's Extreme Skate, MTX: Mototrax, Wrath Unleashed.*

GBA: *Tony Hawk's Pro Skater 3, Tony Hawk's Underground, Tony Hawk's Pro Skater 4, Spider-Man, Doom II, Disney's Tarzan Return to the Jungle, Disney's Extreme Skate, The Invicible Iron Man, X-Men 2: la venganza de Lobezno.*

NGC: *Tony Hawk's Pro Skater 4, Spider-Man, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, X-Men: Next Dimension, Disney's Extreme Skate.*

XBOX: *Secret Weapons Over Normandy, Tony Hawk's Pro Skater 4, MTX: Mototrax, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, X-Men: Next Dimension, Minority Report, Spider-Man, Return to Castle Wolfenstein: Tides of War, Soldier of Fortune: Double Helix.*





Los **desarrolladores** japoneses se suben al carro de **Xbox**

Dos maestros de la programación trabajarán bajo la supervisión de Microsoft a partir de ahora

Tetsuya Mizuguchi

Yoshiki Okamoto

MICROSOFT ANUNCIÓ EL pasado 2 de marzo que dos reconocidos desarrolladores japoneses: Yoshiki Okamoto, Presidente de Game Republic, Inc., y Tetsuya Mizuguchi, cofundador de Q Entertainment Inc., desarrollarán juegos exclusivos para la Xbox de nueva generación, con Microsoft Game Studios.

Este anuncio se suma a la colaboración con otro reconocido talento, Hironoby Sakaguchi. El Presidente del estudio de desarrollo Mistwalker, creará con Microsoft Game Studios juegos de rol exclusivos para la Xbox de nueva generación.

Durante más de 20 años, Okamoto ha cautivado a los jugadores con sagas del calibre de *Street Fighter* y *Resident Evil*. Okamoto es considerado un pionero de la industria, capaz de inventar nuevos géneros de juego. En julio de 2003 fundó Game Republic, donde ha estado trabajando con su equipo en títulos exclusivos para la Xbox de nueva generación.

"Mi objetivo ha sido siempre el proporcionar a los usuarios nuevas y cautivadoras experiencias de juego jamás vividas antes", ha señalado Okamoto. "Gracias a la Xbox de nueva generación podré plasmar mi visión y hacerla realidad".

Mizuguchi, quien fundó Q Entertainment en 2003, es la mente creadora de sagas tan conocidas como *SEGA Rally Championship*, *Rez* y *Space Channel 5*". Los jugadores de todo el mundo llevan mucho tiempo disfrutando de su toque personal, que fusiona en sus juegos la música con la acción.

"El aglutinar elementos como un argumento intrigante, grandes dosis de acción, gráficos y música me ha permitido desarrollar juegos divertidos", ha añadido Mizuguchi. "Gracias al potencial y a la avanzada tecnología de la Xbox de nueva generación, espero poder realizar títulos aún más emocionantes y llenos de diversión, ritmo y empatía con los personajes".

La incorporación de Mizuguchi y Okamoto es un paso más en la estrategia de Microsoft para acercarse a los jugadores nipones. Además, revela que cada día son más los desarrolladores que se decantan por la Xbox de nueva generación, como demuestra el reciente anuncio de que Mistwalker, la compañía dirigida por el legendario Hironobu Sakaguchi, desarrollará dos juegos de rol exclusivos para Microsoft.

"La Xbox de nueva generación ofrece una libertad creativa jamás vista hasta la fecha", ha explicado Peter Moore, Vicepresidente Corporativo de Microsoft, de Marketing y Edición Mundial. "Al ofrecer estas herramientas a genios como Mizuguchi y Okamoto, las posibilidades son virtualmente infinitas".

A primera vista parece que las intenciones son muy buenas y que todo el mundo está encantado e ilusionado con esta unión. Esperemos que los resultados sean igual de felices y los usuarios podamos disfrutar de nuevas obras maestras. ■

Por **Javier Lourido**

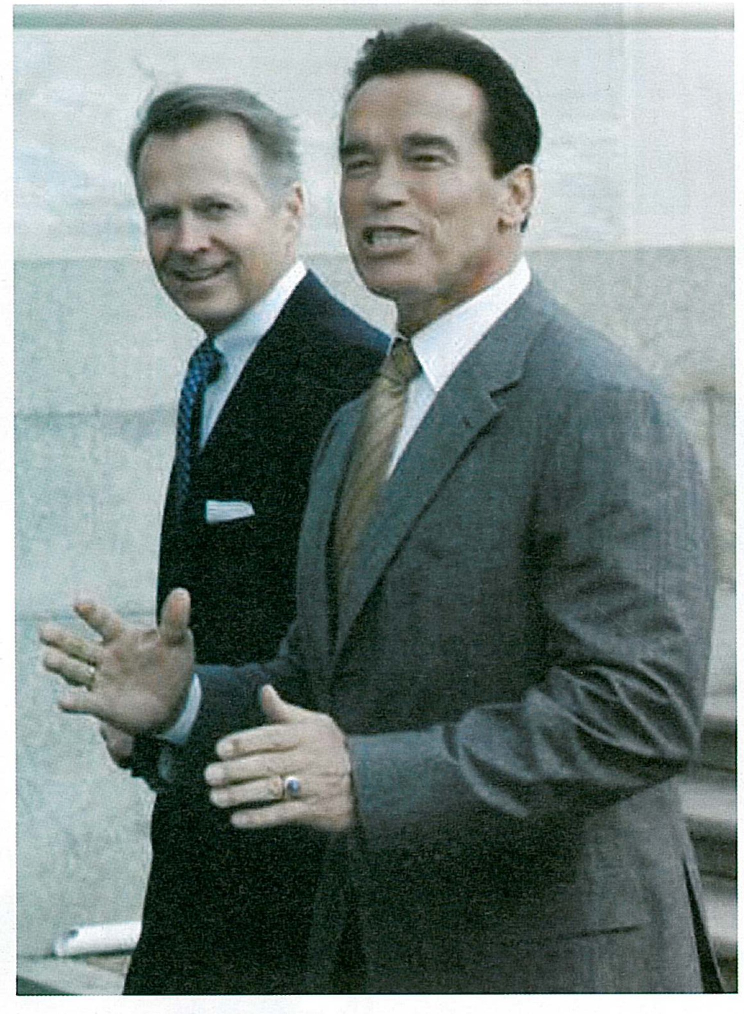
AREA 51

[Sucesos asombrosos del más allá]

LEO EN ALGUNA parte que Schwarzenegger quiere prohibir los juegos violentos, y claro, casi me caigo de culo. O lo veo en la tele, no sé... no recuerdo. Igual hasta lo dijeron en algún telediario antes de que yo lo viera -o leyera- dondequiera que lo haya visto o leído, que seguro que no fue en ningún telediario; lo que me convertiría en el único imbécil que se perdió la noticia en su momento y la descubrió días después, en alguna perdido rincón de alguna perdida parte, cuando ya era conocida por todo el mundo. A lo mejor debería ver más telediarios... o no reconocer públicamente que no los veo, que causa mala impresión. Y a lo mejor no debería repetir una palabra como «telediario» hasta cuatro veces en un mismo párrafo. Telediario. Cinco. 'Dita sea.

Schwarzenegger y su California me pillan un poco lejos, pero tal y como son estos americanos no me extrañaría que emprendieran una cruzada global en busca de la purificación del mundo occidental; y eso ya me pillaría un poco más de cerca. El caso es que me preocupa y me toca los huevos sobremanera que un tipo como Schwarzenegger –cuyo apellido en principio también voy a procurar no repetir en lo que queda de columna, para mantener el ritmo de escritura y evitar que los embotellamientos cerebrales- pueda decidir a qué puedo jugar y a qué no. O que en su defecto pueda hacerlo por los pobres californianos, que desde que me he enterado de la noticia me han dado como un repentino ataque de solidaridad hacia nuestros ¿vecinos? del otro lado del charco. Vaya putada, ¿no? ¡Prohibir los juegos violentos! ¿Pero en qué demonios está pensando esa gente?

Se me ocurren un millón de argumentos por los que no sólo no prohibirlos, sino incluso subvencionarlos con patrimonio estatal: ayudar a las personas con problemas de ansiedad, sacar adelante a los programadores que hay detrás de ellos y que se ganan el pan con el desgaste de su teclado, llevarse bien con las multinacionales que se forran con sus precios exorbitados, etc. Pero creo que de momento no me van a hacer falta, porque he estado *googleando* un poco





y, si no lo he entendido mal, ni la idea ha salido de Schw... Goberneitor, ni a la hora de escribir estas líneas es todavía algo definitivo. Y además parece que se trata de prohibir su venta y alquiler *sólo* a menores, lo que sigue sin gustarme pero tiene más sentido (y de paso me ha hecho reflexionar sobre la validez de las fuentes de noticias «alternativas» en las que veo –o leo- cosas que se ajustan a la realidad en básicamente *nada*).

Goberneitor ha aprobado en el pasado leyes contra el P2P y los troyanos, pero me cuesta creer que después de haber rodado películas como Conan o Commando y de haber participado recientemente en la producción de un juego como *Terminator 3* -películas y juego orientados a un público eminentemente juvenil- sea capaz de firmar algo así en un país que presume de libertad de expresión y tolerancia. Lo repito, por si acaso: libertad de expresión y tolerancia. ¿Libertad de expresión que prohíba a los chavales disfrutar de *GTA* y tolerancia que les obligue a recurrir a fuentes «alternativas» -más o menos como aquéllas a las que un servidor recurre para informarse- para JUGAR con algo a lo que, de una u otra forma, van a acabar jugando? Que tampoco son estúpidos, joder...

Y oye, a lo mejor les da resultado y California evoluciona hacia un estado de completa y armónica felicidad tipo El Show de Truman o Los Mundos de Yupi, quién sabe. A lo mejor el individuo que ha preparado este curioso proyecto de ley (Leland Yee, un diputado californiano que además de ser psicólogo infantil –cómo no- acostumbra a arremeter contra los videojuegos cada cierto tiempo) es un tipo perfectamente normal que carece de traumas infantiles, quién sabe. A lo mejor el pueblo de California le paga precisamente para que pierda el tiempo en estas cosas, quién sabe. A lo mejor los chavales californianos se lo pueden pasar igual de bien manejando a Barbie en lugar de al Jefe Maestro, quién sabe. Y a lo mejor las barras y estrellas no son en realidad barrotes y señales de persecución de *GTA*.

Quién sabe.



EL RESURGIMIENTO DE UNA SAGA

VAMOS A CONFESARLO, hay sagas o series en esto de los videojuegos que han gozado de un éxito sin precedentes pero que a nosotros nunca nos han quitado el sueño. Una de ellas es la famosa serie de Capcom, *Resident Evil*. En la redacción de *The Game.Mag* hay dos bandos bien diferenciados. Los que defienden a capa y espada que *Resident Evil* merece un lugar de honor en la historia del entretenimiento digital y los que ven a esta saga como otra más sin mucho que aportar ya en el género. Pero la cosa ha cambiado con *Resident Evil 4*. Todos nos hemos rendido ante su potencial y ante las posibilidades de este nuevo título que se perfila como uno de los juegos del año, sino *EL* juego. Y es que incluso los detractores de *Biohazard* han tenido que quitarse el sombrero ante la obra de Capcom y admitir que se han lucido de lo lindo. Han conseguido algo increíble y le han dado un giro a toda la saga que muy pocos creían posible. ¡Qué fácil hubiera sido seguir los derroteros que ya hemos visto en otras entregas! Pero no, decidieron cambiar de aires y ofrecer algo nuevo y fresco y por Dios que lo han conseguido. Todavía no hemos tenido acceso a la versión final del juego, pero con lo que hemos visto hasta el momento, no nos cabe duda alguna que será una obra maestra con todas las de ley.

Pero como no solo de monstruos y engendros salidos del más profundo de los infiernos vive el hombre *digital*, este mes también tenemos avances de otros títulos la mar de interesantes. Cambiando de género radicalmente, por fin hemos podido establecer un primer contacto con el esperado simulador de conducción de Microsoft, *Forza Motorsport*. Y cuál ha sido nuestra sorpresa al descubrir que estamos ante un título que se puede convertir en toda una obsesión para los aficionados al motor. Además de contar con un motor gráfico espeluznante, las opciones online y la posibilidad de personalizar tus coches a tu gusto y medida van a quitarnos muchas horas de sueño durante los próximos meses.

También hemos podido disfrutar de uno de los regresos más esperados por los aficionados a las aventuras de acción en 3D: *Devil May Cry 3* ya casi está entre nosotros y parece ser que en esta ocasión, Capcom no la ha cagado tal y como hicieron con *DMC2*. El título no se parece en nada a su antecesor y eso solo puede significar que va por buen camino.

Y hay más, por supuesto. *Timesplitters Future Perfect* es tal y como habíamos esperado, *Tenchu Fatal Shadows* es mejor de lo nos habíamos temido, *Robots* es divertido y apunta a todo tipo de públicos, *SWAT 4* es un shooter táctico que nada tiene que envidiar a *Rainbow Six* y *Empire Earth 2* e *Imperial Glory* harán las delicias de los aficionados a la estrategia en tiempo real. Pero mejor pasa página y léete las previews que te hemos preparado este mes para hacerte una mejor idea de lo que nos deparan los próximos meses.

Hasta dentro de 30 días.



RESIDENT EVIL 4

¿El juego del año?

sistema: **gamecube**
desarrollador: **capcom**
distribuidor: **nintendo**
lanzamiento: **marzo 2005**



Umbrella, la siniestra empresa responsable del virus que había convertido en zombies a toda la población de **Raccon City**, ha sido **destruida** por fuerzas especiales del ejército



Resident Evil 4 es un juego con historia, una larga historia de desarrollo que hizo pensar a muchos que se vería resentido por ello y que sería el final definitivo de *Resident Evil*. Esta saga de Capcom había sido una de las grandes protagonistas del sector durante la generación de los 32 bits pero había visto decrecer su popularidad de ventas con el cambio de generación desde Playstation a las nuevas plataformas, algo que ya se pudo comprobar con *Code Veronica*, primero exclusivo de Dreamcast y luego convertido a Playstation 2 tras la debacle de la máquina de Sega.

Se comenzó a trabajar en a cuarta parte oficial de la saga antes del lanzamiento de PS2. En aquellos momentos Capcom tenía claro que el juego saldría para esta plataforma y que revitalizaría la saga por las innovaciones técnicas que iba a albergar pero las cosas siguieron un curso totalmente distinto. Unos meses más tarde, Nintendo daba el golpe de cara a apoyar su nueva plataforma GameCube y anunciaba que la saga *Resident Evil* pasaba a su nueva consola. Shigeru Miyamoto y Shinji Mikami lo anunciaban en una macro-rueda de prensa en Japón que hizo poner todo patas arriba. El acuerdo contemplaba el lanzamiento para la nueva consola de Nintendo de toda la saga, con un remake de la primera entrega, una nueva entrega a modo de precuela conocido como *Resident Evil 0*, versiones exactas a los originales *Resident Evil 2*, *3* y *Code Veronica* y para finalizar la exclusiva de *Resident Evil 4*.

Las cosas han cambiado mucho desde entonces, las distintas entregas para GameCube vendieron de forma irregular, con buenas, pero no espectaculares, cifras para el remake y la nueva entrega, pero muy malas para los puertos directos, que ofrecían por un precio demasiado alto los mismos gráficos que los de Playstation/ Dreamcast pero en una consola que daba para mucho más. Otros títulos de terror ocuparon el lugar en los corazones de los usuarios y la acción visceral de susto fácil tipo película de Serie B dejó paso al terror psicológico que ha imperado en esta generación con juegos como *Silent Hill*, *Project Zero* o *Siren*.

Mientras, *Resident Evil 4* había aparecido en contadas ocasiones. Leon, después de *Resident Evil 2*, volvía a protagonizar la historia y un interesante vídeo puso las expectativas en todo lo alto gracias a unos estupendos gráficos y efectos. La historia giraba entorno al contagio del protagonista con una nueva clase de virus mutógeno desarrollado por Umbrella, por lo que todo parecía indicar que el objetivo sería el de encontrar una vacuna. La acción se situaba en una mansión y posteriores metrajes mostraban algunas ideas en las que se estaban trabajando, como la inclusión de elementos más siniestros y psicológicos de lo habitual en la saga.

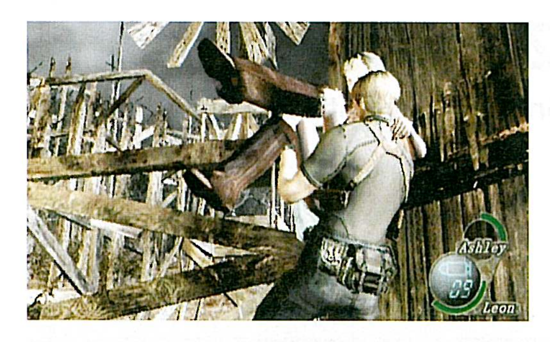
Pero algo pasó en el seno de Capcom, de

la mano de Shinji Mikami se había confiado en GameCube para ser depositaria de algunos de los proyectos de más peso dentro de la compañía, no sólo estaba *Resident Evil*, sino que el estudio más talentoso de la compañía, Production Studio 4, también había sido dirigido hacía esa plataforma con el desarrollo en exclusiva de *P.N.03, Killer 7, Dead Phoenix, Viewtiful Joe* y el propio *Resident Evil 4*. Pero hasta ese momento ninguno había respondido a las expectativas: *P.N.03* fue un desastre en ventas, *Killer 7* sigue en desarrollo hoy en día, *Viewtiful Joe* fue un rotundo éxito de crítica pero sus bajas ventas obligaron a una conversión para Playstation 2 de cara a recuperar costes y *Dead Phoenix* fue cancelado. Nada de esto salió a la luz, pero muchos ejecutivos de la compañía pidieron la cabeza de Mikami-san, especialmente desde Capcom U.S.A. Nadie dudaba de su talento como productor, pero se cuestionaba su sabiduría para tomar decisiones ejecutivas que afectaban a la economía de la empresa.

Tras rumores de despidos y cuchillos silbando en los despachos, Shinji Mikami abandonó la ejecutiva para concentrase plenamente en tareas de producción y decidió dedicarse en exclusiva a *Resident Evil 4*, no sólo ya como productor que guiaba desde las alturas, sino haciéndose cargo del propio diseño del juego. Su entrada fue drástica, se desechó casi todo lo que habían hecho, se rehizo el engine gráfico, se creó una nueva historia y se cambiaron por completo las premisas del juego. El objetivo era que la cuarta parte se tenía que parecer a anteriores entregas sólo en el nombre y poco más, había que dar un giro.

Y vaya si se dio, cuando la nueva versión fue mostrada a la prensa todos los presentes se quedaron prendados del nuevo aspecto, los gráficos eran posiblemente los mejores que se habían visto para GameCube hasta la fecha, Leon seguía siendo el protagonista pero ya no había rastro de ese nuevo virus y todo tenía un aspecto totalmente distinto a lo visto del juego hasta ese momento. El sistema de cámara había cambiado radicalmente, así el que era uno de los aspectos más odiados de la saga quedaba en el olvido, la nueva cámara visualizaba al protagonista por detrás siguiéndolo, se acabaron esas cámaras fijas que contemplaban la acción desde diversos ángulos y que muchas veces desorientaban al jugador o le hacía complicado el control.

El argumento del juego también mostraba un radical cambio. Umbrella, la siniestra empresa responsable del virus que había convertido en zombies a casi toda la población de Raccon City y cuya sombra estaba presente en toda las entregas de la saga, había sido destruida por fuerzas especiales del ejército. Leon, después de sobrevivir milagrosamente a los acontecimientos de *Resident Evil 2*, pasó a trabajar para los servicios secretos del presidente de los Estados









> El escenario principal del título es un barco, aunque sus dimensiones nos darán muchas horas de juego.

Unidos. Su misión actual es la de encontrar a la hija del presidente, secuestrada desde hace algún tiempo por unos individuos desconocidos, para lo que el protagonista se desplaza solo a un pueblo de Europa siguiendo las investigaciones.

Una vez allí descubre que algo raro pasa, la población parece normal aunque se muestran muy ariscos con él, además de que no hablan su idioma. Como curiosidad, el idioma que hablan es el español y la moneda que usan la peseta, aunque el propio estudio reconoce que no hicieron el juego pensando en alguna localidad concreta, simplemente incorporaron estos elementos porque querían que el jugador se sintiera un tanto desconcertado y les gustaba como sonaba el idioma de Cervantes.

El caso es que por motivos desconocidos de repente toda la población se le echa encima intentando matarle, para lo que usan hoces y lo que pillan a mano, Leon se tiene que defender como puede ante la embestida de la turba que sin embargo siguen pareciendo personas normales y corrientes. Los primeros compases del juego son trepidantes y dan fe del giro que se le ha pretendido dar a la saga, eliminado casi por completo los elementos de aventura y ofreciendo mucha más acción y emoción. Leon deberá saltar por cristaleras, subirse a los tejados y realizar varios tipos de acciones además de disparar a diestro y siniestro para repeler a sus enemigos.

En un momento dado suenan unas campanas y misteriosamente los habitantes del poblado dejan de perseguirlo y se marchan, dejando estupefacto a Leon. Pronto descubrirá que nada es lo que parece y que tendrá que enfrentarse a una amenaza mucho más peligrosa y "sobrenatural" que unos aldeanos armados con instrumentos de campo. *Resident Evil 4* es un juego de acción realmente impresionante en muchos sentidos, aunque el mes que viene os ofreceremos más detalles sobre lo que hace especial a este título en su correspondiente análisis. ■



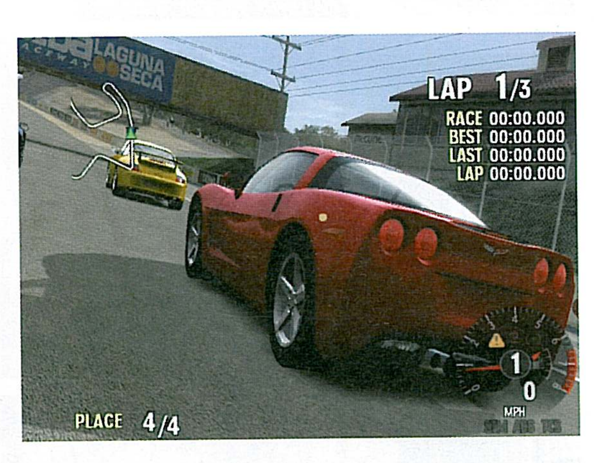


FORZA MOTORSPORT

La simulación automovilística según Microsoft

sistema: **xbox**
desarrollador: **forza team**
distribuidor: **microsoft**
lanzamiento: **mayo 2005**







El vaivén de los coches es suave, la respuesta del controlador precisa y bien ajustada y la cámara no marea en ningún momento

SE LLEVA HABLANDO mucho tiempo del nuevo título de Microsoft que pretende dar una nueva vuelta de tuerca al género de la simulación automovilística. Hasta ahora habíamos podido ver impresionantes capturas, algunas vídeos que quitaban el hipo e incluso un largísimo listado con todas las marcas y modelos de coches que incluirá *Forza Motorsport*. Pero estaba pendiente lo más importante. Echarle el guante a una versión jugable del juego y vivir y experimentar en nuestras propias carnes el comportamiento de los coches en la pista, algo absolutamente vital en un título de estas características. Y la primera impresión ha sido buena, muy buena. *Forza Motorsport* se perfila como el perfecto sustituto al genial *Project Gotham Racing 2*.

La verdad es que si algo no le falta a la consola de Bill Gates, eso son juegos de conducción. Al ya mencionado *PGR2* podríamos añadirle el trepidante donde los haya *Rallisport Challenge 2*, el completísimo *TOCA Race Driver 2* y el alocado y divertido como ninguno *Burnout 3 Takedown*. Pero todos estos títulos tiran más de la vertiente arcade que de la simulación pura y dura y, claro, Microsoft ha decidido poner cartas en el asunto con una nueva apuesta que pretenden encandilar tanto a las jugadores *hardcore* como a los jugadores más *casuales*.

La *beta* jugable a la que hemos podido tener acceso estaba muy, pero que muy verde. Además de contener los típicos fallos que contiene cualquier *beta preview* que llega a la redacción de la revista, ésta se nos colgaba cada dos por tres, había pérdida de cuadros en cada curva que tomábamos y casi todos los nombres de los coches estaban equivocados, entre muchas otras cosas. Pero aún y tratándose de una beta que no debe de estar ni al 50% terminado, *Forza Motorsport* destila genialidad por los cuatro costados. Lo primero que se aprecia es la elegancia del sistema de menús y los varios modos de juego. Hay cinco en total: arcade, carrera, multijugador, carrera libre y contrarreloj.

El primero de ellos habla por si solo. Elige un



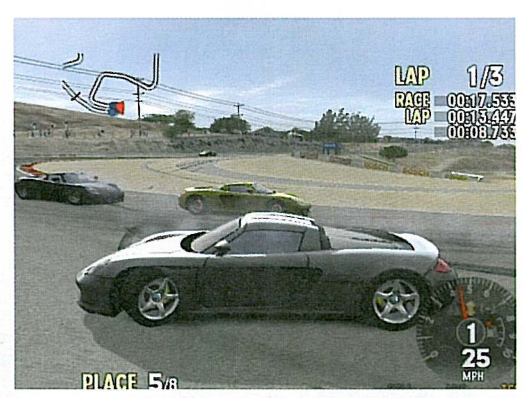
> Fíjate en la física de daños que luce el motor del juego. Incluso se despriende la pintura de los coches. Impresionante.

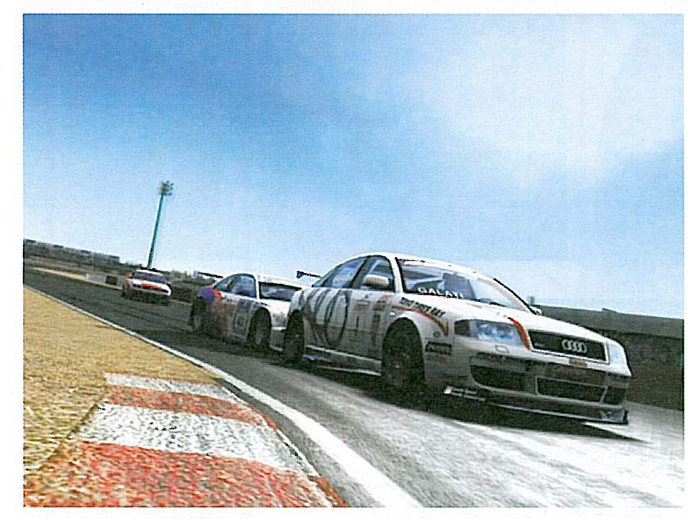
circuito a tu antojo, un coche y lánzate a competir contra adversarios controlados por la máquina o contra algún amigo que esté de visita por tu casa. Se trata de un modo sin complicaciones, que te permite tener un primer contacto con el juego y el comportamiento de los coches en la pista. Pero lo que más sorprende al principio es el aspecto visual, especialmente el que se refiere a los coches. Son enormes. Increíblemente enormes. Y se mueven de una manera soberbia. El vaivén de los coches es suave, la respuesta del controlador precisa y bien ajustada y la cámara, aunque está pegada a la parte trasera del coche como ocurre en otros simuladores, no marea en ningún momento. No es como lo visto en *Rallisport Challenge 2*, en el que la cámara te permite ver los laterales del coche cuando éste derrapa en las curvas, pero si mueves ligeramente el coche en *Forza*, el movimiento de la cámara es tan suave que casi no se percibe. En el último *Colin McRae* la cámara estaba en exceso pegada al coche y consiguió que nos mareáramos en cada etapa en la que participábamos. Por suerte, *Forza* no sigue los mismo derroteros en la versión que hemos probado. Esperemos que nada de esto no cambie en la versión final.

Pasemos al modo carrera, ya que será el corazón del juego tanto en el modo offline como en el online. Aunque se parece a otros modos *carrera* que hemos visto ya en otros juegos, el de *Forza* presenta algunas características que lo hacen especial. Nada más empezar la partida, se te pedirá que crees un perfil y, según la zona regional que elijas, disfrutarás de unos coches u otros. hay tres zonas distintas: América del norte, Asia y Europa. Esto también afectará el precio de los coches que quieras comprar, ya que algunos serán de importación y por lo tanto, más caros de adquirir. Este modo carrera te llevará por una competición a lo largo de 60 pistas en las que deberás conducir todo tipo de coches. Hay competiciones en las que solo se te permitirá participar si tienes un tipo de coche determinado -tracción delantera y motor delantero, tracción a las cuatro ruedas y motor trasera y cosas similares-. De este modo, cada cierto tiempo tendrás que ampliar tu garaje y comprar o vender coches que ya no quieras utilizar más.

Y hay más, mucho más, como la posibilidad de configurar el coche de todas las formas imaginables -ya sea en el apartado técnico como en la pintura y logotipos-, los modos online y multijugador y otros aspectos que dejaremos para la versión final. De momento, *Forza Motorsport* nos ha encantado y puede convertirse en uno de los favoritos en las partidas a través de Xbox Live en los próximos meses. ¿Podrá conseguir que dejemos de jugar de una vez a *Project Gotham Racing 2*?

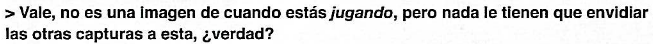


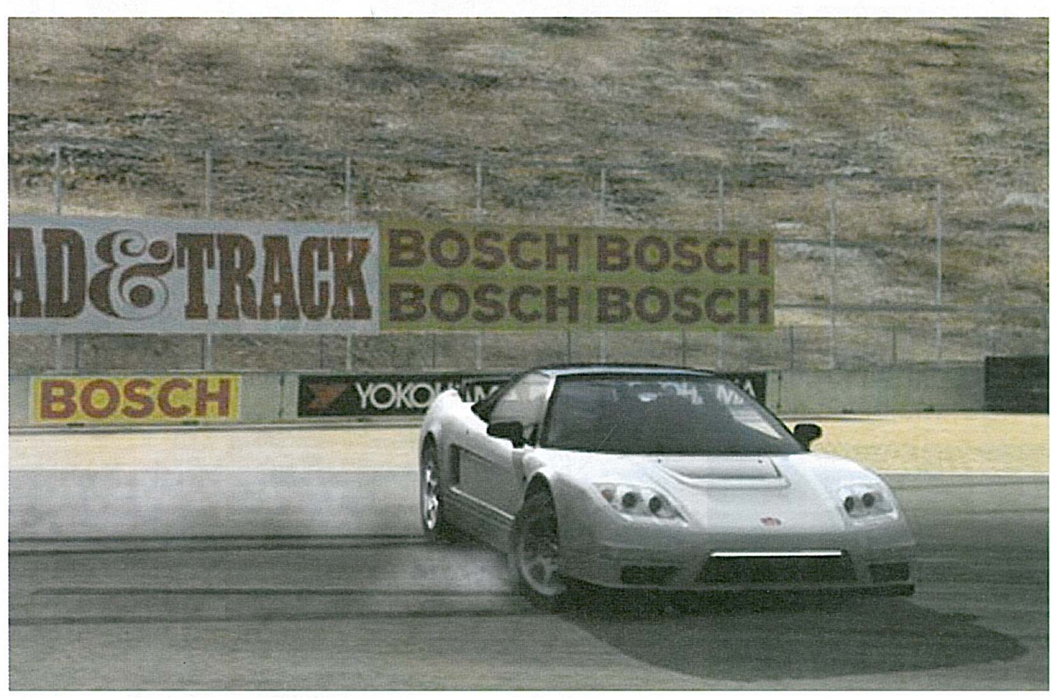









> Vale, no es una imagen de cuando estás *jugando*, pero nada le tienen que envidiar las otras capturas a esta, ¿verdad?





DEVIL MAY CRY 3

Viewtiful Dante

sistema: **playstation 2**
desarrollador: **capcom**
distribuidor: **electronic arts**
lanzamiento: **marzo 2005**



CUANDO UN JUEGO cosecha tanto éxito como el primer *Devil May Cry*, está irremediablemente destinado a recibir un montón de secuelas e imitaciones baratas que aprovechen su tirón y lo conviertan en una máquina de hacer dinero –echa un vistazo a la review de *Nanobreaker* en este mismo número–. No nos mires así, es tan lógico y loable que sus creadores pretendan prolongar su rentabilidad con segundas y terceras partes como que la competencia intente repetir fórmula con subproductos de escasa creatividad, y si tú fueras una compañía de videojuegos estamos seguros de que harías lo mismo.

Lo habitual es que las continuaciones de un juego como el de Dante empiecen a desprender un tufillo sospechoso a partir de la tercera entrega: las ideas empiezan a escasear, la repetición de esquemas se hace insoportable y las series caen en un entumecimiento general de difícil solución. Las segundas partes, por el contrario, suelen librarse de estos problemas y acostumbran a completar o perfeccionar las virtudes del original con mejoras gráficas y leves retoques en la jugabilidad, aunque sólo sea por las prisas y por la falta de tiempo para introducir cambios menos afortunados. Pero la de Capcom y *Devil May Cry* es una historia diferente...

La compañía nipona tiene la fea costumbre de exprimir demasiado el buen nombre de sus sagas (fíjate si no en *Street Fighter* o *Megaman*), y en el caso de *DMC* se cayó con todo el equipo en una lamentable segunda parte que no mejoraba en nada al original y que le hacía un flaco favor a su reputación con un sistema de cámaras desastroso, unos escenarios poco agraciados y un nivel de dificultad decepcionante. En lugar de optimizar lo justo las virtudes de su antecesor y situar a la serie en su punto más álgido, preparándola para la maldición de las terceras, cuartas y quintas partes, *DMC2* la mandó directamente al cubo de la indiferencia e hizo que cualquier secuela que estuviera por venir tuviera que cargar ya de antemano con unos antecedentes cuando menos preocupantes.

Así las cosas, lo mejor que podía hacer Capcom era intentar recuperar los magníficos entornos góticos del primer *DMC*, solucionar los problemas con las cámaras y ajustar el nivel de dificultad en una tercera parte que ni siquiera sigue la línea argumental de *DMC2* –cuanto menos tenga que ver con *DMC2*, mejor– y que nos presenta a un joven Dante en un período de tiempo anterior al primer *DMC*, con ganas de volver a dar que hablar y de recuperar el prestigio perdido. Tras la pequeña demo aparecida hace unas semanas, tenemos ya la versión final del juego en nuestras manos y le hemos dedicado unos minutos. Hemos jugado los primeros niveles entre la excitación de quien se vuelve a encontrar con un clásico de PS2 y el escepticismo de quien recuerda que se trata de la continuación de

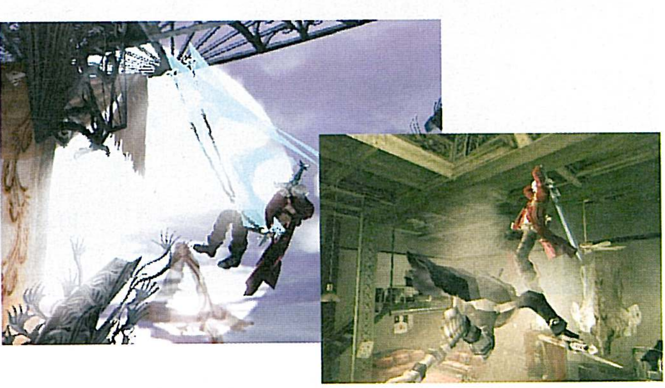






Lo mejor que podía hacer Capcom era intentar recuperar los magníficos entornos góticos del primer *DMC*, solucionar los problemas con las cámaras y ajustar el nivel de dificultad en una tercera parte que ni siquiera sigue la línea argumental de *DMC2* –cuanto menos tenga que ver con *DMC2*, mejor–





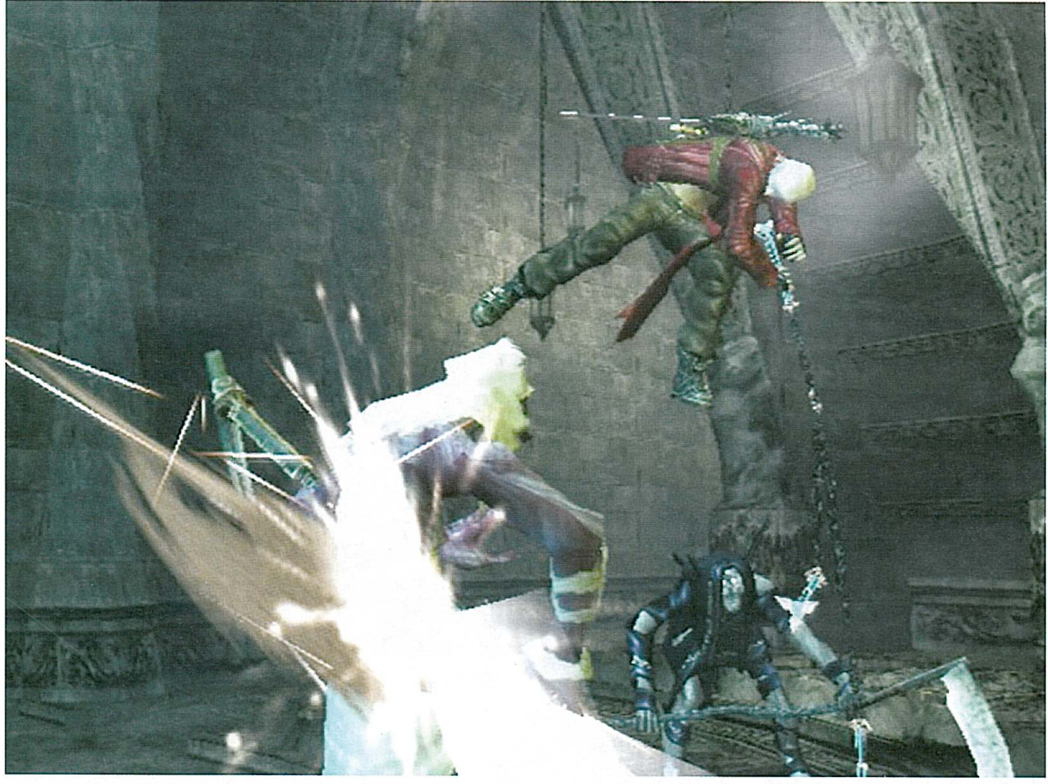
DMC2… ¿y sabes qué? Es bueno. Mucho.

Por lo que hemos visto hasta ahora, *Devil May Cry 3* consigue recuperar el espíritu del original y perfeccionar su jugabilidad con mejoras que van mucho más allá de las meramente visuales. En muchos sentidos, es la segunda parte que el primer *DMC* nunca tuvo, y la tercera que todas las demás sagas querrían tener. No sólo nos devuelve a los entornos góticos y los razonables encuadres de cámara del clásico, sino que lo hace con un nuevo motor gráfico que se muestra sólido y particularmente convincente en el manejo de brillos y efectos de luces. Pero sobre todo, aporta unas cuantas novedades al manido sistema de control que consiguen aumentar y diversificar sus posibilidades, dándole un toque estratégico al habitualmente superficial pim-pam-pum sablazo-mandoble-estocada de la serie.

Capcom se ha sacado de la manga cuatro diferentes estilos de juego que se pueden seleccionar libremente entre fase y fase y en determinados puntos del recorrido. En los cuatro dispones de un botón para saltar, otro para armas de corto alcance (espadas, nunchakus…) y otro para armas de largo alcance (pistolas, escopetas…); pero hay un cuarto botón cuya función depende del estilo que hayas escogido, y que puede ir desde realizar movimientos evasivos hasta adoptar posturas defensivas, pasando por potenciar el manejo de las armas de corto y largo alcance.

Lo mejor de todo es que esta a priori interesante oferta de posibilidades repercute decisivamente en la jugabilidad de *DMC3*, ya que resulta virtualmente imposible avanzar en el juego si no es con una adecuada combinación de estilos y técnicas de lucha. Puedes intentar arrastrarte miserablemente por las fases repitiendo siempre el mismo golpe, sí, pero al contrario que en *DMC2* te llevará una eternidad, te dará muy pocos puntos -imprescindibles para evolucionar las técnicas y conseguir armas más potentes- y te será completamente inútil en los enfrentamientos de final de fase.

Danos treinta días para comprobar que todo lo demás sigue en orden y el mes que viene te lo contaremos en su correspondiente review. De momento, parece que Dante no podía haber regresado con mejor pie del infierno en que lo sumió su bastardo predecesor.



¿Espadas o pistolas? Elige tu propio estilo y moldea la jugabilidad de *DMC3*.

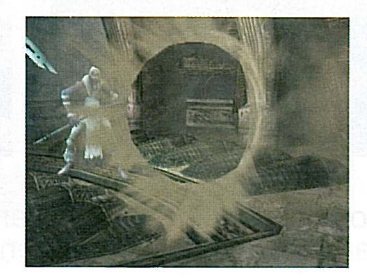








Los gráficos en general -y los efectos de luces en particular- son sensacionales. *DMC* luce más pulcro y detallado que nunca.

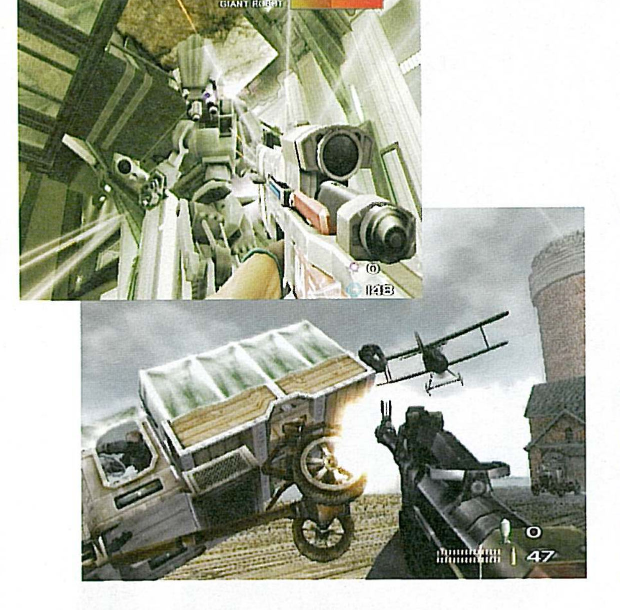




TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

El juego que despierta pasión y odio

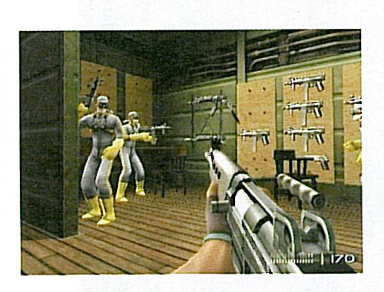
sistema: **ps2, xbox, gc**
desarrollador: **free radical design**
distribuidor: **electronica arts**
lanzamiento: **marzo 2005**













Con productos como este, la moda de los shooters solo puede ir en aumento.





VAMOS A EMPEZAR con una simple pregunta: ¿Jugaste a *Timesplitters 2*? ¿Sí? ¿Te gustó? Probablemente. ¿Lo odias a muerte? Probablemente. Y es que el título anterior de Free Radical es uno de esos curiosos casos en los que nadie se queda indiferente. Pero una cosa es cierta, *Timesplitters 2* contaba con un modo multijugador excelente y un ritmo frenético en la mayoría de sus pasajes del modo para un solo jugador. Fue y sigue siendo un buen shooter, sea cual sea el sentimiento que tengas hacia él y, no nos cabe ninguna duda de que *Timesplitters Future Perfect* ofrecerá lo mejor de los anteriores títulos de la saga junto con algunas novedades totalmente irresistibles.

Ataquemos el argumento. Siguiendo la línea de la saga, *Future Perfect* centrará toda su atención en los viajes temporales y en el peligro que suponen para toda la humanidad los Timesplitters, es decir, los malos de turno. El héroe de la ocasión es un viejo conocido, Cortez, un tipo más duro de roer que un hueso y que tienen una difícil misión por delante: rastrear el origen de los malvados Timesplitters y salvar a la humanidad. Tarea harto complicada si le añades saltos temporales, una cantidad indigesta de enemigos y escenarios enormes por los que deambular libremente. Pero claro está, contaremos con un buen arsenal con el que hacer frente a la amenaza y, por muy inteligente que sea la *inteligencia* artificial de los enemigos, nosotros siempre seremos más listos, o eso nos gusta pensar...

Por lo poco que hemos visto hasta ahora, esta tercera entrega de *Timesplitters* ofrecerá muchísimas horas de jugabilidad y un más que mejorado modo historia gracias al cual todas las misiones quedarán bien entrelazadas. El espacio temporal por el que nos moveremos comprende cuatro siglos, desde el pasado 1914 hasta el futuro 2401. y lo mejor de todo es que esta paradoja temporal se llevará hasta el límite, es decir, podremos aliarnos con distintas versiones –del pasado y del futuro- de nuestros própios "yos". Como probablemente ya sepas o hayas imaginado, *Future Perfect* contará con un modo cooperativo que funcionará a las mil maravillas y multiplicará la diversión algunos enteros. Y, por supuesto, estará el ya obligado modo multijugador que en las partidas online permitirá que hasta 16 jugadores se junten para que se desate la locura en todos y cada uno de los mapas que habrá disponibles.

Timesplitters Future Perfect no solo seguirá el buen camino marcado por sus entregas anteriores, sino que parece que lo superará en todo, ya sea apartado visual, sonoro, jugable, IA o lo que sea que te pase por la cabeza. No creemos que haya demasiadas personas que odien esta nueva entrega. ■

No solo seguirá el buen camino marcado por sus entregas anteriores, sino que parece que las superará en todo

TENCHU FATAL SHADOWS

Ponle un toque femenino al arte de asesinar

sistema: **ps2**
desarrollador: **k2/sega**
distribuidor: **atari**
lanzamiento: **mayo 2005**

FALTA DE VARIEDAD es algo de lo que pocas veces podremos quejarnos los aficionados a los videojuegos. Hay títulos para todos los gustos y colores y si no encuentras algo que te guste, a lo mejor es que no estás interesado en el entretenimiento digital y mejor será que te dediques a pasear por el parque cual alma en pena. El género de la simulación suele relacionarse con coches o aviones e incluso juegos de fútbol. Pero la cosa no acaba ahí. K2, Sega y Atari vienen dispuestos a demostrar, con sigilo, que los ninjas también pueden ser los perfectos anfitriones de un buen simulador. *Tenchu Fatal Shadows* es su carta –o arma, mejor dicho- de presentación.

Lo más probable es que ya conozcas esta saga por sus anteriores entregas que, aún y no gozar de gran éxito de ventas, siempre han tenido un gran respaldo por parte de la crítica. ¿Recibirá este *Fatal Shadows* otra vez el beneplácito de redactores y revistas? Ya veremos, de momento solo hemos tenido acceso a una beta inacabada y aunque mejorable, no pinta mal el asunto.

En esta ocasión parece ser que los programadores de *Tenchu* han querido impregnar su obra de un toque muy femenino. Las protagonistas del juego serán dos chicas de armas tomar. En primer lugar tendremos a Ayame, una conocida de anteriores entregas de la serie y, en segundo lugar podremos disfrutar de la recién llegada Rin. La historia, cómo no, está ambientada en el japón feudal y el objetivo de tu misión será encontrar al guaperas Rikimaru que anda perdido por estos mundos de Dios –o Buda, según cómo se mire.

Los fans de la serie se sentirán como en casa con esta nueva entrega, aunque como es costumbre en toda secuela que se precie, *Fatal Shadows* incluirá algunas novedades y cambios









> Si hay simuladores de conducción y aviación, ¿Por qué no un simulador de ninjas en el que cortar y trocear sea el pan de cada día?

Sincroniza bien tu movimiento, colócate en la posición exacta y podrás cargarte a dos pájaros de un tiro

en la jugabilidad. Lo más interesantes que hemos podido apreciar hasta ahora es la posibilidad de aprender nuevos movimientos recogiendo los pergaminos que dejarán caer los enemigos abatidos y, la posibilidad de llevar a cabo ataques dobles. Es decir, sincroniza bien tu movimiento, colócate en la posición exacta y podrás cargarte a dos pájaros de un tiro. Suena bien, ¿verdad? Pues sí, es tan divertido como parece. A nosotros nos ha encantado.

Por lo que respecta al aspecto técnico, el título destila un apartado visual mucho más pulido que en entregas anteriores. Las animaciones de los personajes continúan siendo todo lo suaves que puedas imaginar y los escenarios, sin ser el no va más, ayudan a crear la atmósfera correcta para la historia que se nos quiere contar. Sin esperar muchos cambios en general, dilataremos nuestro juicio final hasta haber visto y exprimido la versión final del juego. Hasta entonces pues. ■



> Las protagonistas del juego son dos chicas de armas. ¿Qué pasa con los ninjas *machotes* de toda la vida? ¿Estarán dándole al dual shock en casa?

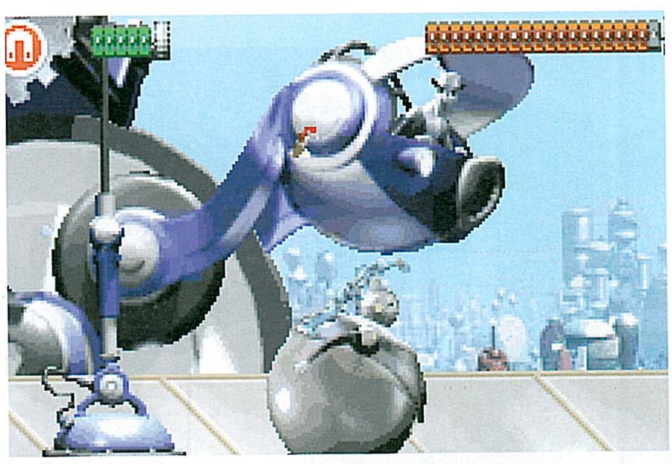




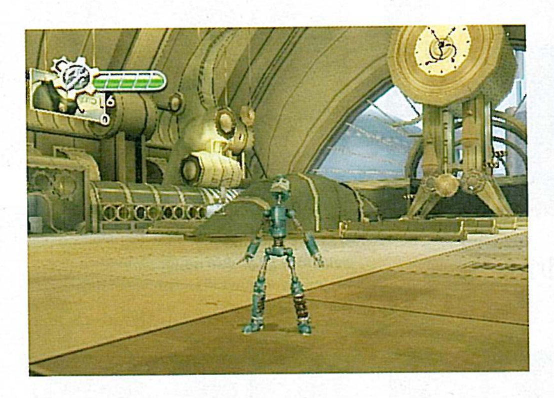
ROBOTS

Un tornillo por aquí, otro por ahí y juego listo

sistema: **ps2, xbox gc, pc, gba, nds**
desarrollador: **eurocom**
distribuidor: **vivendi universal games**
lanzamiento: **marzo 2005 (NDS) mayo 2005 (otros sistemas)**



> No es un prodigio visual, pero conseguirá recrear con gracia y maestría la ambientación de la película.





YA LO HEMOS comentado antes. Las licencias de películas siempre nos infunden cierto miedo ya que suelen ser productos hechos con cierta prisa que deben coincidir con el estreno del largometraje y rara vez ofrecen la misma experiencia que hayamos podido vivir dentro de una sala de cine. Pero como en el fondo somos unos inocentes, siempre le concedemos el beneficio de la duda a cualquier producto que llega a nuestra redacción. El último en aparecer dentro de este *género* de las adaptaciones consoleras de productos cinematográficos es *Robots*, basado en el nuevo film de los creadores de *La Edad de Hielo* y que lleva el mismo título, *Robots*, por supuesto.

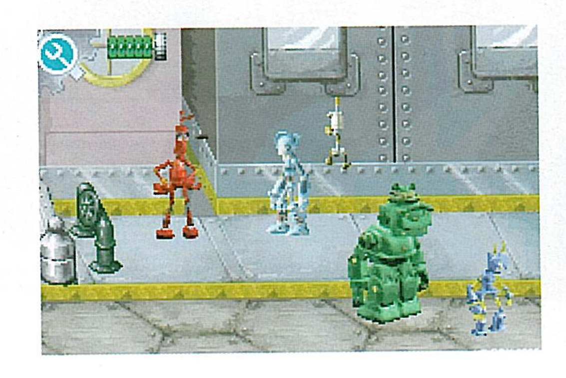
Esta aventura de acción en 3D que *a priori* pueda parecer pensada para un público más bien *juvenil* nos meterá en la piel de Rodney Copperbottom, el héroe de la función. Como suele suceder en estos casos, un gran peligro maléfico amenaza el mundo de *Robots* será nuestro deber y obligación poner fin a este cambio a peor que nadie desea, a excepción del malo de turno. Con esta línea argumental actuando de excusa y embutidos dentro del cuerpo de hojalata de Rodney, visitaremos una gran cantidad de escenarios sacados directamente de la película y deberás sortear toda clase de peligros y amenazas para ayudar a nuestros *colegas* y salvar a la humanidad –¿o deberíamos decir *robotidad*?-

Si eres un aficionado a las aventuras de acción 3D o a los plataformas de toda la vida, ya puedes imaginar por dónde van a ir los *tornillos* en *Robots*. Hay un poco de todo: exploración, acción, resolución de acertijos que no te supondrán ningún quebradero de cabeza y, unos escenarios bastante impresionantes. Su tamaño es más que aceptable y la cantidad de personajes que aparecen en pantalla no está nada mal. Además, todo está plagado de buenos efectos visuales que te sumergirán rápidamente en el mundo de *Robots* sin que tengas muchas ganas de abandonarlo con celeridad.

Todavía no hemos podido ver la película, pero la cantidad de personajes que hacen acto de presencia en el juego de *Robots* es espectacular y todos ellos tienen algo que aportar o alguna que otra sonrisa arrancarte. Se trata de un juego simpático y desenfadado, de eso no nos cabe duda alguna.

Queremos seguir jugando con *Robots* descubrir más sobre el hecho de que puedes mejorar a tu personaje añadiéndole nuevas piezas. Pero danos unos 30 días más y te lo contaremos todo en la review que preparamos para el próximo número.

Si eres un aficionado a las aventuras de acción 3D o a los plataformas de toda la vida, ya puedes imaginar por dónde van a ir los *tornillos* en *Robots*





SWAT 4

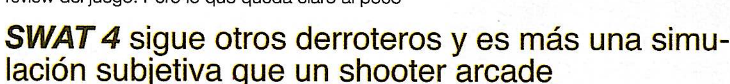
Testosterona táctica

sistema: **pc**
desarrollador: **irrational games**
distribuidor: **vivendi universal games**
lanzamiento: **primavera 2005**

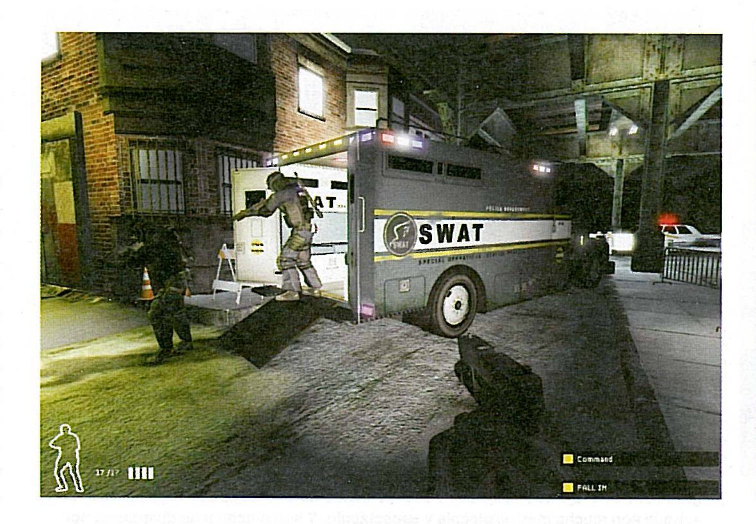
AL IGUAL QUE sucede en el cine, la música o la pintura, el mundo de los videojuegos tiene lo que llamamos *géneros* para clasificar los diferentes títulos que aparecen. Sí, a nosotros los humanos nos encanta lo de colgar etiquetas y nos molesta no saber a dónde pertenece algo. Pero dentro de los géneros *generales*, también existe lo que podríamos llamar *subgéneros*. No, no son géneros inferiores, son un género más específico dentro de un género mayor. ¿Estamos? Mejor será que pongamos ejemplos y nos aclararemos más deprisa. El nuevo título de *Irrational Games* es un shooter subjetivo táctico de nombre *SWAT 4*. Sí, hay disparos en primera persona pero también contiene un alto grado de táctica y estrategia en la forma de afrontar las misiones. Como lo que hemos visto también en la serie de Ubi Soft *Rainbow Six* y otros juegos que pululan por ahí.

SWAT 4 nos permitirá controlar un escuadrón de hasta 5 policías con el objetivo de cumplir las misiones más peligrosas que puedas procesar. Éstas incluirán arrestar a los malhechores de peor calaña, rescatar a indefensos terroristas y, cómo no, luchar contra el terrorismo con todo el arsenal que puedas llevar encima. Como habrás imaginado, tú serás el líder del escuadrón y tus *hombres* seguirán a rajatabla las órdenes que les asignes. Y lo mejor de todo es que la estrategia a seguir en cualquier misión será lo más verosímil posible a la que pueda seguir cualquier comando de la policía real, salvando las diferencias obvias, claro está.

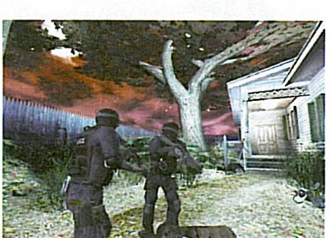
Para hacer frente a los *malos*, nada mejor que un buen repertorio de armas de fuego, ¿verdad? *SWAT 4* no defraudará en ese aspecto. Entre algunas de las armas podrás encontrar el Colt M-4, la escopeta Benelli M4 Super 90 y una larga lista más que ya detallaremos más adelante en la review del juego. Pero lo que queda claro al poco rato de probar el juego es que los programadores intentarán que su obra sea lo más realista posible. Y no hablamos de los magníficos gráficos que se sirven del motor Vengeance -impulsado por Unreal, faltaría más-, sino de la jugabilidad. En *SWAT 4* no valdrá lo de *tiro-pa'lante-y-me-cargo-a-to-dios-porque-ya-encontraré-un botiquín-después*. Olvídate de eso. La jugabilidad de *SWAT 4* sigue otros derroteros y es más una simulación subjetiva que un shooter arcade al estilo de *Halo 2* o *Doom 3*. Y nos parece estupendo que así sea, ya que en la variedad está la diversión, ¿verdad? Solo hace falta ver cómo se deja *jugar* la versión final del título y esperar a que visto hasta ahora mejore aún más. De momento, ningún reproche a lo visto. Lo hemos jugado, probado y nos ha encantado.


SWAT 4 sigue otros derroteros y es más una simulación subjetiva que un shooter arcade



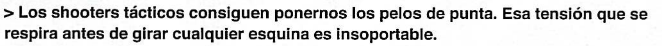






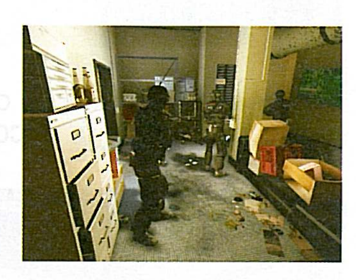





> Los shooters tácticos consiguen ponernos los pelos de punta. Esa tensión que se respira antes de girar cualquier esquina es insoportable.



> Buenos efectos de luces y texturas cuidadas al detalle son dos de los aspectos a destacar en el apartado visual del título de Irrational Games.





EMPIRE EARTH 2

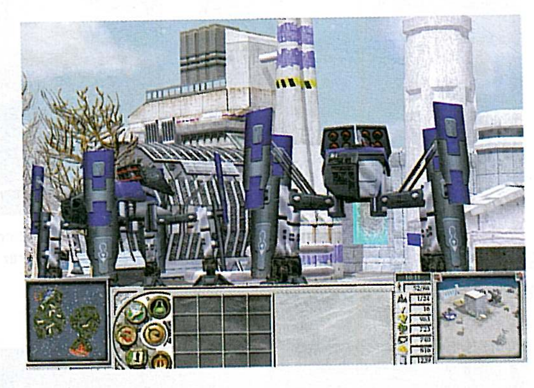
El mundo se rendirá a tus pies

sistema: **pc**
desarrollador: **mad doc software**
distribuidor: **vivendi universal games**
lanzamiento: **mayo 2005**



¿Encuentras el ajedrez aburrido? Pues los títulos de estrategia son algo parecido, aunque con mucha más pirotecnia y espectáculo. Y son mucho más divertidos, por supuesto.



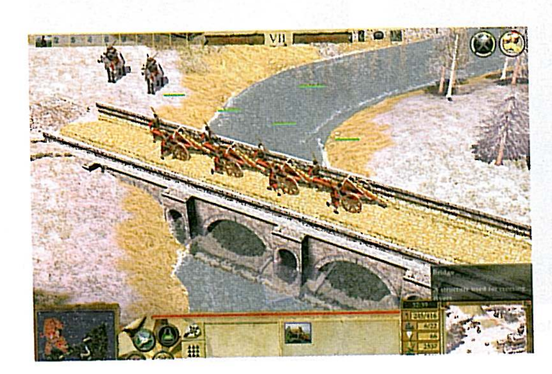


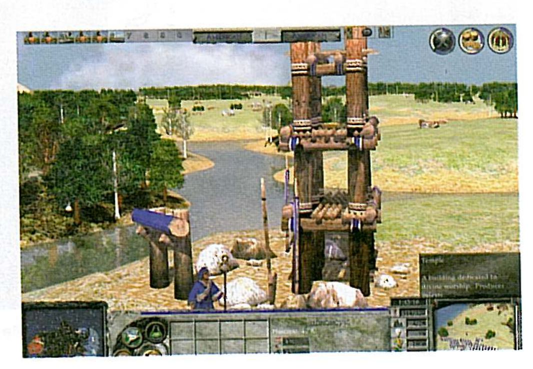
LOS QUE CRITICAN sin conocimiento de causa a los videojuegos se pueden contar a miles. Afortunadamente, pocos saben de lo que hablan y lo mejor es hacer oídos sordos a la sarta de burradas y estupideces que llegan a salir de las bocas de estos personajes. Si de verdad se interesaran por el entretenimiento digital, sabrían que jugando a un título de estrategia en tiempo real se activa la misma parte del cerebro que cuando se juego al ajedrez. Y la verdad es que ambos juegos se parecen enormemente. Mueve tus fichas con inteligencia y derrota a tu adversario en el campo de batalla. Se trata del mismo tipo de juego y, para demostrar que no andamos equivocados, Mad Doc Software está ultimando su nuevo y flamante *Empire Earth 2*.

Siguiendo las pautas marcadas por su predecesor, *Empire Earth 2* volverá a ofrecer estrategia en tiempo real a gran escala. Es decir, una cantidad enorme de unidades, vehículos y escenarios que podremos utilizar a lo largo del tiempo para llegar a conquistar todo lo que se nos ponga por delante. Uno de los aspectos que mas buen sabor de boca nos ha dejado es la importancia que en esta ocasión van a tomar los escenarios o "territorios". A diferencia de lo que sucede en otros títulos, donde los mapas son simples *dibujos* por los que deambular con tu ejército, en *Empire Earth* los territorios serán también mercancía a intercambiar o administrar. Algo parecido a lo que sucede en el mundo real, aunque seguro que aquí los conflictos se resolverán con más celeridad, segurísimo.

La inteligencia artificial de las unidades y de los enemigos también se ha mejorado y parece ser que reaccionarán mejor al comportamiento del jugador durante las partidas. Y, aunque cueste creer, la meteorología también tendrá un papel vital en el desarrollo de la aventura y en la jugabilidad. Elementos como la niebla o la nieve afectarán notablemente a la jugabilidad y el jugador, o sea tú, deberás adaptarte a las nuevas condiciones climatológicas y seguir nuevas estrategias en cada nueva situación. Suena bien, ¿verdad? Pues en la práctica funciona de maravilla.

La inteligencia artificial de las unidades y de los enemigos también se ha mejorado y parece ser que reaccionarán mejor al comportamiento del jugador durante las partidas





Es de agradecer también que se piense en los jugadores más casuales o no tan habilidosos en esto de la estrategia en tiempo real, ya que en muchas ocasiones estos títulos resultan tan complicados que echan para atrás a algunos usuarios. *Empire Earth 2* ha tenido esto en cuenta y su sistema de menús y juego es lo más simple y accesible que puedas echarte en cara. Ya no hay excusa para no convertirte en el mejor estratega del mundo.

Deja que conquistemos algunos territorios más y pronto te ofreceremos la review más completa que puedas encontrar. ■

IMPERIAL GLORY

Escuela de generales

sistema: **pc**
desarrollador: **pyro studios**
distribuidor: **proein**
lanzamiento: **primavera 2005**

SALIMOS DE UN título de estrategia en tiempo real, para caer en las zarpas de otro. No pasa nada. Nos encanta la estrategia en tiempo real y, si es en turnos, pues también nos gusta. La nueva obra de Pyro Studios, los creadores de *Commandos*, se perfila como uno de los más grandes títulos de estrategia en tiempo real que hayamos visto nunca en nuestras vidas. ¿Será cierto? Ya veremos. De momento, todo apunta a que estamos ante algo muy interesante y atractivo. Lo que hemos visto nos ha dejado un sabor de boca estupendo.

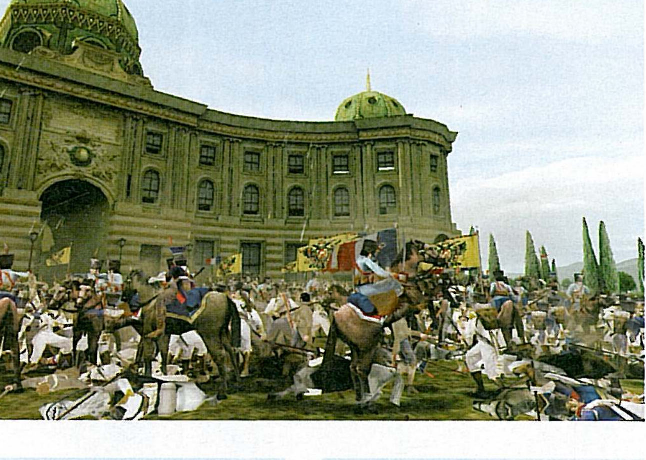
Imperial Glory estará ambientado en las guerras Napoleónicas, más concretamente en los períodos entre 1789 y 1830. Podrás ponerte a los mandos de Austria, Prusia, Francia, Rusia o Gran Bretaña y, naturalmente, tu objetivo será conquistar el mundo civilizado. Como es habitual en este tipo de juegos, según la potencia que elijas y el bando al que te apuntes, tu ejército variará y deberás adoptar diferentes tácticas. Para poner algún ejemplo, si decides que los británicos son tus preferidos, dispondrás de un gran poder naval y detrimento de otros aspectos, mientras que si echas toda la carne al asador con Rusia, dispondrás de un gran número de unidades y podrás construir mayores ejércitos. Aunque no te apures, ya hemos comprado demasiadas veces que sea cual sea tu *equipo*, todos ellos tienen virtudes y defectos, la clave radicará en descubrirlos y aprovechar las ventajas que cada uno ofrezca sabiendo contrarrestar sus debilidades.

¿Has probado algún título de *Total War*? Si es así, será más fácil que te hagas a la idea de lo que pretende ofrecer *Imperial Glory*. Hay dos partes bien diferenciadas. Una funciona a base de turnos y la otra es en tiempo real. En la primera moverás tus ejércitos a lo largo y ancho de un mapa y, después, podrás pasar al modo de batalla en tiempo real y podrás tomar las riendas del asunto para que tus hombres se alcen victoriosos en los charcos de sangre y muerte que habrás creado. Pero así es la guerra. O aplastas o te aplastan, ¿no? Y lo mejor de todo es que no siempre las batallas tienen lugar en tierra firme. Nos han encantado las refriegas que hemos vivido en alta mar. Los océanos están bellamente creados y tomar el control de los barcos y navíos para que destrocen con sus cañones a los malditos enemigos es un lujo que no deberías perderte en los próximos meses. Soberbio, sin duda.

Por lo que respecta al aspecto visual, tú mismo puedes echarle un vistazo a las capturas. Estupendas, ¿verdad? Pues la versión que hemos todavía no estaba terminada pero aún y así todo se mueve con pasmosa suavidad. El sistema de control se nos antoja fácil y asequible y el nivel de dificultad parece que estará ajustado tanto para jugadores *casuales* como para jugadores más avanzados en el género. Más dentro de unas semanas en las páginas de esta misma revista. ■

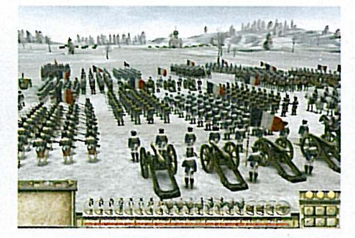




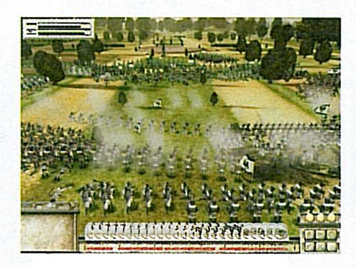




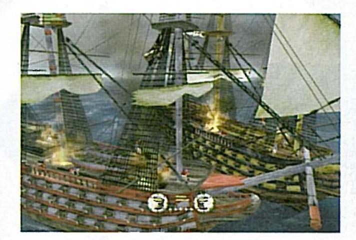




> Aunque los combates por turnos o cualquier cosa que se haga por turnos no nos gusta demasiado, en *Imperial Glory* parece que la cosa funcionará de maravilla.







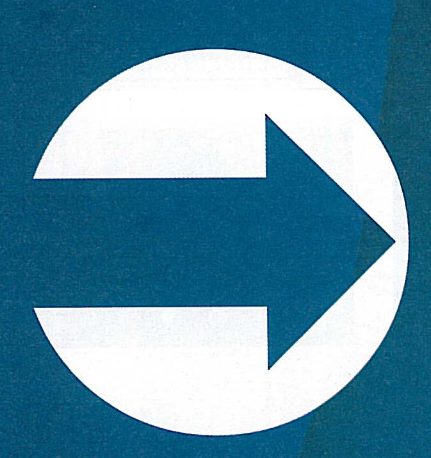
> Las batallas navales son simplemente, espectaculares. Un gozo para la vista y un alarde de efectos visuales *líquidos*.

PSP

¿La octava maravilla?

13 de Mayo del 2003, Los Angeles, Sony está en la recta final de su tradicional conferencia previa a la gran feria de los videojuegos conocida como E3. Hasta ese momento había resultado ser soporifera gracias a la exposición de incontables y aburridos gráficos de mercado que venían a decir que Playstation 2 era la consola más vendida, lo que todos los presentes sabían ya perfectamente. No hubo grandes anuncios, ni vídeos de títulos excitantes ni nada de nada, había sido una gran decepción en contraste con la histeria que había desatado Microsoft en su respectiva conferencia mostrando el primer video de Halo 2.

Ken Kutaragi, presidente de Sony Computers Entertainment y padre de Playstation estaba ofreciendo las conclusiones del evento y cuando parecía que iba a terminar, cambia el tono del discurso, se mete la mano en el bolsillo y alza en alto un pequeño disco parecido a un cd-rom en miniatura. Una ola de excitación recorrió la sala en ese momento, todos entendieron el mensaje: Sony iba a por el mercado de las consolas portátiles. Cualquier otra compañía se hubiera encontrado con el escepticismo de la prensa y los inversores. Nintendo ha dominado ese campo de una forma casi exclusiva durante varias generaciones con sus Game Boys y no ha habido compañía capaz de ofrecer una portátil competitiva frente a ellas. Bandai, Sega, SNK, NEC y varias otras empresas lo intentaron pero apenas consiguieron arañar una cuota de mercado decente.



PRESS


SONY
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PSP
SELECT
START

START




Ken Kutaragi en la primera presentación oficial de PSP.



Pero Sony es otra cosa, en primer lugar porque como compañía de videojuegos todavía no se le ha visto hacer algorealmente mal. Uno puede estar de acuerdo o no con su política y sus decisiones o le puede gustar más o menos sus productos pero a la hora de la verdad no ha fallado en obtener las mejores ventas para sus consolas . Desde que lanzara Playstation ha dominado el mercado de las consolas domésticas, primero logrando la proeza de superar a las veteranas Sega y Nintendo con su primera consola y luego consolidando su mercado con PS2, superando de nuevo en ventas a Sega, a Nintendo y a un nuevo contendiente, Microsoft y con bastante margen además.

En segundo lugar porque la entrada de Sony en esa rama auguraba aire fresco para el sector portátil. No hay que olvidar que es una compañía que siempre ha destacado por sus productos multimedia portátiles (no en vano son los inventores del Walkman) y el hecho de que Ken Kutaragi presentara el nuevo sistema como el "Walkman del S.XXI" fue bastante revelador al respecto. En esa conferencia no hubo más, sólo hizo falta el pequeño disco y unas cuantas palabras para poner las expectativas en todo lo alto, hubo que esperar bastante a las primeras noticias tangibles sobre la máquina pero todo el mundo tenía en mente un sistema totalmente multimedia muy distinto a cualquier otro portátil hasta la fecha.

La idea general antes de aparecer información oficial era que la consola ofrecería unos gráficos algo superiores a los de la Playstation original, fruto del nombre elegido por Sony para este proyecto: PSP (Playstation Portable). Pero tan pronto como aparecieron las primeras especificaciones esa idea pasó al olvido, lo que Sony pretendía era ofrecer las prestaciones gráficas de Playstation 2 en su portátil. Junto a las especificaciones apareció la primera imagen de la futura consola, sólo era un concepto pero daba una idea del posible diseño del sistema y mostraba la gran importancia que se estaba dando a la pantalla, mucho más grande que cualquier otra en una consola portátil.

Exactamente un año después, en el E3 2004, Sony por fin mostró una versión real de la consola, un prototipo a pleno rendimiento muy similar a lo que sería la versión final. No sólo eso, sino que ofreció los primeros vídeos de juegos de consola, mostrando títulos como un futuro Gran Turismo o Ridge Racers, con unos gráficos definitivamente equivalentes a los de Playstation 2. Pero más allá de su tecnología gráfica, lo que todo el mundo comentaba era la pantalla, una enorme pantalla panorámica que ocupaba la mayor parte de la superficie del sistema y que dejaba una sensación de auténtico ensueño gracias a su definición, color y campo de visión.

Quedaron algunas dudas, una de ellas



era la batería, de la que se decía que sería escasa ante la gran necesidad energética del sistema. La otra era el precio, ya que los materiales y la tecnología puesta en el sistema parecían indicar que se lanzaría a un precio desorbitado. En la feria de los videojuegos de Tokio 2004 se pudo ya jugar a los primeros juegos, aunque los datos de batería y precio no serían completamente desvelados hasta poco antes del lanzamiento del sistema en Japón. Los temores se disiparon, la consola apareció a un precio sorprendente de 19.800 yen (150 Euros) en su versión básica, mucho menos de lo que la mayoría esperaba. La batería mostró tener también tener más capacidad de lo esperado, aunque su duración varía dependiendo del juego, de si estás jugando en multijugador, el nivel de brillo de la pantalla y otros factores, que con todo garantizan un mínimo de 2 horas y media en condiciones exigentes y cerca de 4-5 horas en muchos casos.

Lo primero que llama la atención una vez tienes una PSP en tus manos es sin duda alguna su pantalla. Ya sea encendida o apagada, produce un efecto hipnótico sobre el que la mira. La consola es alargada, pero no es tan gande como puede parecer en las fotos y no es para nada pesada. Sus formas son delicadas y redondeadas y los materiales con los que está hecho dejan claro que lo que tienes en tus manos es una pieza tecnológica de diseño, a la par con otras elegantes piezas multimedia como el celebrado reproductor musical I-Pod de Apple.



La consola es una auténtica delicia a la vista y al tacto, pero todo eso conlleva un precio: es una consola extremadamente delicada. Una GBA SP puede sobrevivir a un impacto con el suelo en caso de caída, una PSP lo más probable es que se haga pedazos. Además se ensucia con facilidad, basta un leve toque de tus dedos en la pantalla o en la carcasa y tendrás una fea marca que deberás limpiar con mimo. No es el regalo ideal para un niño pequeño ni mucho menos ni está diseñada para eso. Igual que no le dejas a un niño el ordenador portátil o un PDA para que juguetee con él, tampoco esta consola está pensada para los más pequeños. Para Sony el objetivo principal es el mercado de los usuarios comprendidos entre 18 y 32 años, el de los profesionales/estudiantes jóvenes con poder adquisitivo que buscan matar su tiempo mientras van al trabajo, viajan o simplemente esperan en la cola del cine

PSP no es sólo una consola, es una plataforma multimedia portátil y Sony tiene grandes planes entorno a este tema. Usa un formato de disco propietario llamado UMD, que son unos discos pequeños encapsulados en un protector que los envuelve, impidiendo que se rayen. Este formato digital tiene una capacidad de 1.8 Gb, menor que el de un DVD pero bastante mayor que el de un CD-ROM, lo que crea un buen equilibrio teniendo en cuenta que al mostrar las cosas en una resolución más pequeña que una consola de mesa, las texturas y otros elementos del juego son más ligeros manteniendo la misma calidad. Usando este formato, Sony ya ha puesto a sus divisiones multimedia manos a la obra para lanzar películas y discos de música con videoclips bajo este formato, a la vez que intenta que otros gigantes de la industria de la música y el cine lancen también contenidos.

En abril, cuando salga al mercado europeo la esperada PSP, estas manos pueden ser las tuyas.



PSP como consola

Qué duda cabe de que PSP es, ante todo, una consola de videojuegos y para Sony es vital que se entienda así ya que su división de videojuegos sustentada en Playstation se ha convertido en los últimos tiempos en uno de los principales pilares económicos de la multinacional. La potencia del sistema permite ejecutar juegos que están a la altura de los de su hermana mayor. De hecho, Ridge Racer, el título estrella del lanzamiento nipón, es visto por muchos como una versión bastante superior en todos los sentidos con respecto a Ridge Racer V con el que se estrenó Playstation 2 en su día, lo que es un excelente pie de apoyo de cara a pensar en la evolución técnica que podrían experimentar sus juegos en el futuro.

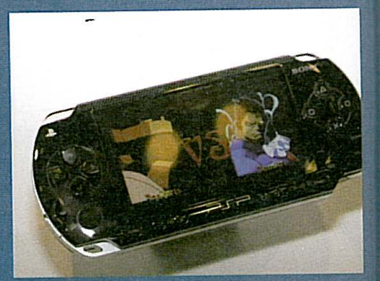
PSP como reproductor de películas

El salto de calidad de la pantalla de la portátil de Sony se debe a que la tecnología empleada en su fabricación es nueva y superior, por definición y capacidad técnica, a lo que ofrecen la gran mayoría de los reproductores personales de películas, además PSP es más ligera, pequeña y portable. En su contra está que esos reproductores personales usan un formato totalmente extendido como es el DVD mientras que el catálogo de películas en su versión PSP es muy escaso hoy día. En Estados Unidos el lanzamiento de la máquina está previsto para Marzo y el primer millón de unidades vendidas vendrán con un extra: la película de Spider-Man 2 en UMD. Junto al trepamuros, los primeras películas que estarán disponibles en ese formato serán Resident Evil 2, XXX y Hellboy, por lo menos en U.S.A.

La otra opción para ver películas es través de la tarjeta de memoria Memory Stick previamente transferidas mediante un cable USB 2.0 desde el PC (y quizás en el futuro conectando la consola a una red inalámbrica a Internet). El único formato de vídeo que reproduce PSP es MPEG 4, para lo que se utiliza un programa de Sony llamado Image Converter que transforma cualquier tipo de formato en el requerido para que la máquina lo capte.









PSP como reproductor de música

Una de las grandes diferencias que uno nota cuando juega a una PSP, aparte de los gráficos, es el audio. Normalmente un apartado secundario en una portátil, el sonido se convierte ahora en algo fundamental gracias a la capacidad de la consola y la reproducción digital que permite el UMD. Los altavoces externos del sistema están muy bien, pero realmente se aprecia más la calidad a través de unos auriculares. Por supuesto, esto significa también que habrá amplias opciones para escuchar música y hacerlo con calidad. Soporta varios formatos de música, incluyendo el extendido MP3, aunque de momento sus opciones de control de audio son exiguas en lo que se refiere a ecualizadores y detalles similares, lo que es algo fácilmente modificable si Sony lo desea, sacando "puestas al día" del sistema operativo.

Las opciones para escuchar música son las mismas que las de películas aunque sin necesidad de conversión alguna. Es muy fácil meter cualquier MP3 que la capacidad de tu memoria te permita, sólo tienes que conectar PSP a PC a través de un cable USB 2.0, que es fácil de encontrar. El PC reconocerá ña consola como una unidad de almacenamiento más y sólo tendrás que arrastrar los temas que quieras a la carpeta de música de la consola. La otra opción es comprar UMD musicales que se comercializarán con el tiempo, que ofrecerán tanto música como vídeos musicales. Una opción de futuro que habrá que tener muy en cuenta es la intención de Sony de hacer compatible PSP con su servicio de distribución de música de pago online, lo que en la práctica haría que la máquina de Sony entrara en competencia directa con el popular I-Pod de Apple.

Conclusiones

Todavía es pronto para medir completamente las posibilidades de una máquina tan reciente, pero sí se puede decir sin tapujos que pocas veces, o quizás nunca, un sistema de videojuegos había parecido tan futurista y visualmente atractivo. La demanda en Japón está siendo muy alta y el hecho de que haya una compañía del nivel de Sony detrás asegura que se trata de una plataforma estable con un tremendo potencial por descubrir y con una política de precios que la hace bastante accesible a todo el interesado. Europa, para variar, se queda en la cola de espera después del lanzamiento en Japón y el que se producirá en Estados Unidos. Sony no ha ofrecido detalles de fechas o precios por lo que si no quieres arriesgarte con la importación, habrá que esperar un poco, aunque sin duda merece la pena.













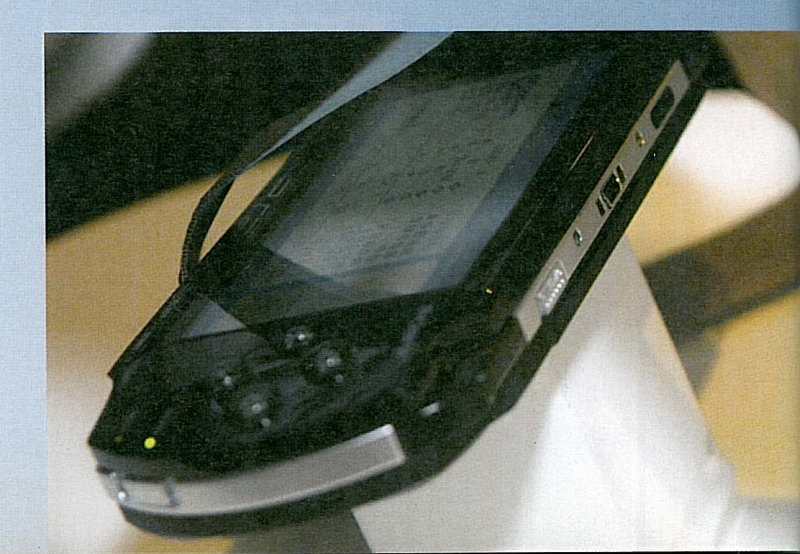


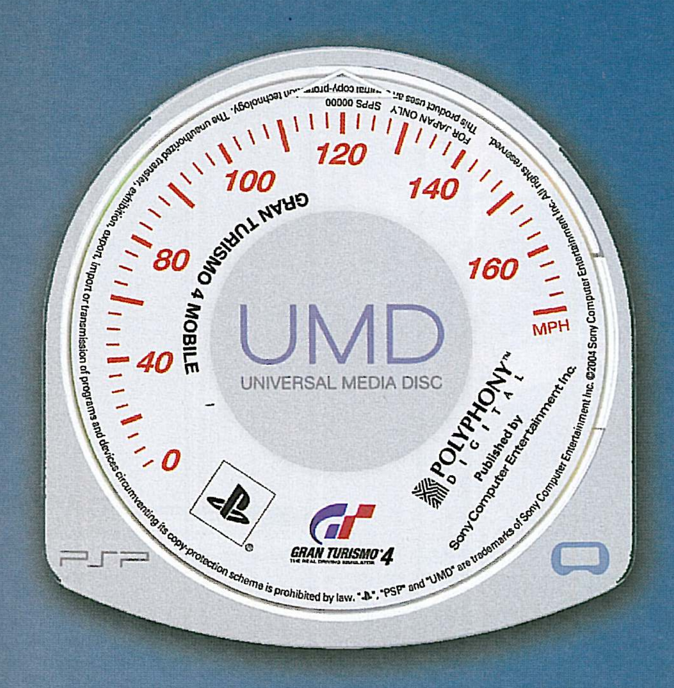


Posibilidades técnicas

La idea más asentada es que PSP es una especie de Playstation 1.8, lo que vendría a decir que sus habilidades están sólo ligeramente por debajo de las que teóricamente puede alcanzar PS2. Pero en realidad esto es simplemente una parte del manual "PSP para tontos", lo que quiere decir que siendo esa una valoración aproximada, la respuesta es bastante más compleja que eso.

La verdad es que no hay grandes diferencias técnicas entre las posibilidades de una y otra. Los principales problemas que puedenn limitar en cierto modo los juegos de PSP se basan en aspectos de diseño del juego por ser una consola portátil, lo que requiere utilizar algunos trucos de diseño. Por ejemplo, Hideo Teramoto, productor asociado en Ridge Racers, ha declarado que redujeron la velocidad del procesador principal para que la batería durase más, lo que no impide que su juego corra a unos sólidos 60 FPS y resulte sencillamente espectacular gráficamente. La consola está muy equilibrada en todos sus campos y al contrario que PS2, es muy clara en su arquitectura, con cada elemento muy especializado. En la práctica permite acometer cualquier tipo de proyecto 2D o 3D sabiendo que cuenta con todo lo necesario para ello.







Procesador Principal: Núcleo de la máquina
MIPS R4000 32-bit
128-bit Bus
333MHz, 1.2V
8 MB eDRAM de memoria principal
2.6GB/sec bus de banda ancha
I-Cache, D-Cache
2.6GFlops, FPU, VFPU (Unidad de Vectores)

Procesador audiovisual: Funciones generales multimedia
MIPS R4000 32-bit
333MHz, 1.2V
128-bit Bus
2 MB eDRAM de sub-memoria

Procesador gráfico 1: Se encarga de recreación de objetos curvos y compresión de texturas
2 MB VRAM
5.3Gbps en banda ancha de bus
Efectos de *Clipping*, *Morphing* y *Bone* por hardwae
Bezier, B-Spline (NURBS)

Procesador gráfico 2: Es el encargado del motor de render y de superficies.
166MHz, 1.2V
256-bit bus
2 MB VRAM
5.3Gbps ancho de banda del Bus
664M pixels/sec de tasa de relleno
Max. 33 Millones de polígonos por segundo
24-bit a todo color

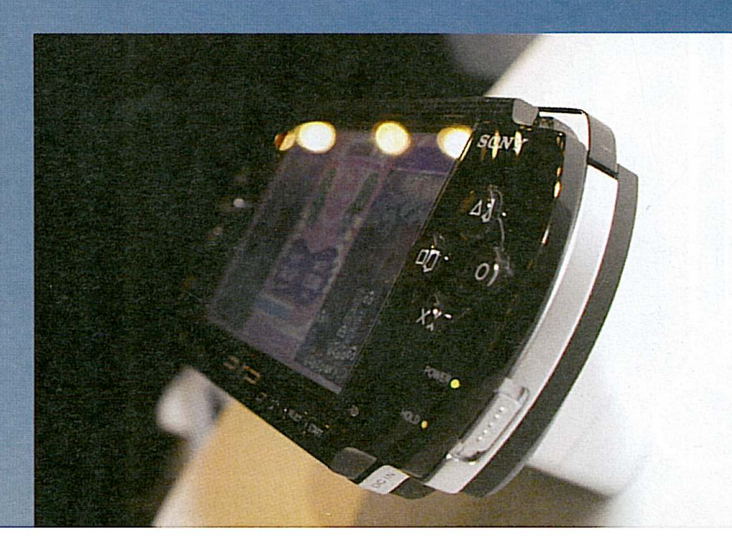


Procesador de Sonido: Se especializa en la generación de audio y sonido virtual
VME (Virtual Mobile Engine)
166MHz, 1.2V
128-bit bus
5000 millones de operaciones por segundo
Sonido 3D, recreación virtual de hasta 7 canales envolventes
Soporta los formatos ATRAC3 Plus, AAC y MP3

Soporte:
UMD--Universal Media Disc, 60 mm de diámetro
1.8 GB de capacidad
11Mbps de tasa de transferencia
A prueba de choques
Identidad única para cada disco (sistema de protección)
Tiene sistema de protección de regiones, por lo que no se podrán ver peliculas en UMD americanas en una consola que no sea americana. Sin embargo es posible que este sistema de protección no se implemente en los juegos.

Pantalla
4.5" TFT LCD panorámico 16:9
480x272 de resolución, 24-bit full color, 16,7 Millones de Colores

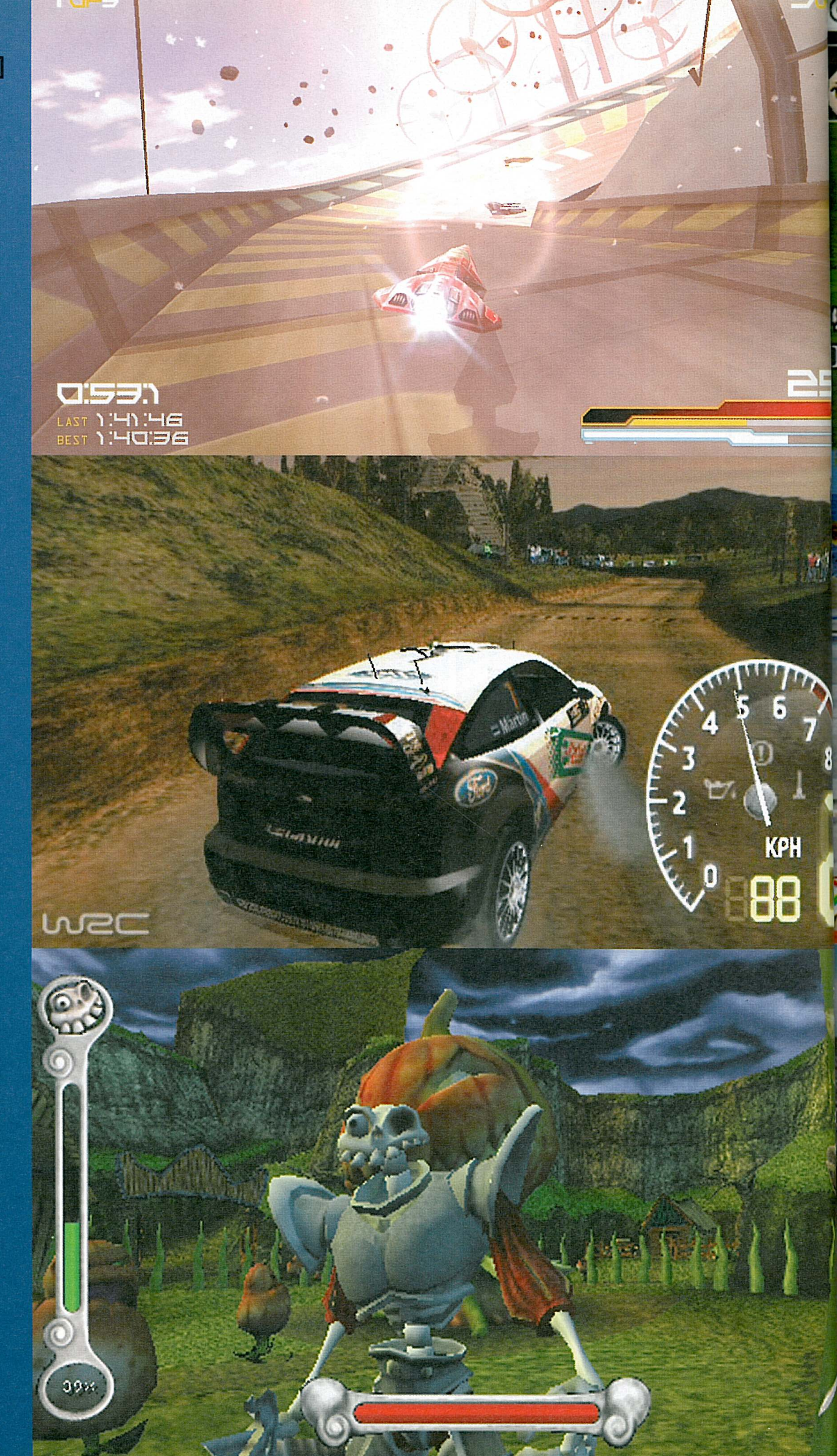
Comunicación: Permite conexión inalámbrica a otras PSPs cercanas y a Internet a través de un punto de acceso
Wireless LAN (802.11) (Conexión a Internet y redes inalámbricas locales)
IrDA Comunicación por infrarrojos y wireless (Conexión a otras PSP)
USB 2.0 [Conexión a PSP, PS2 y PC]
Memory Stick

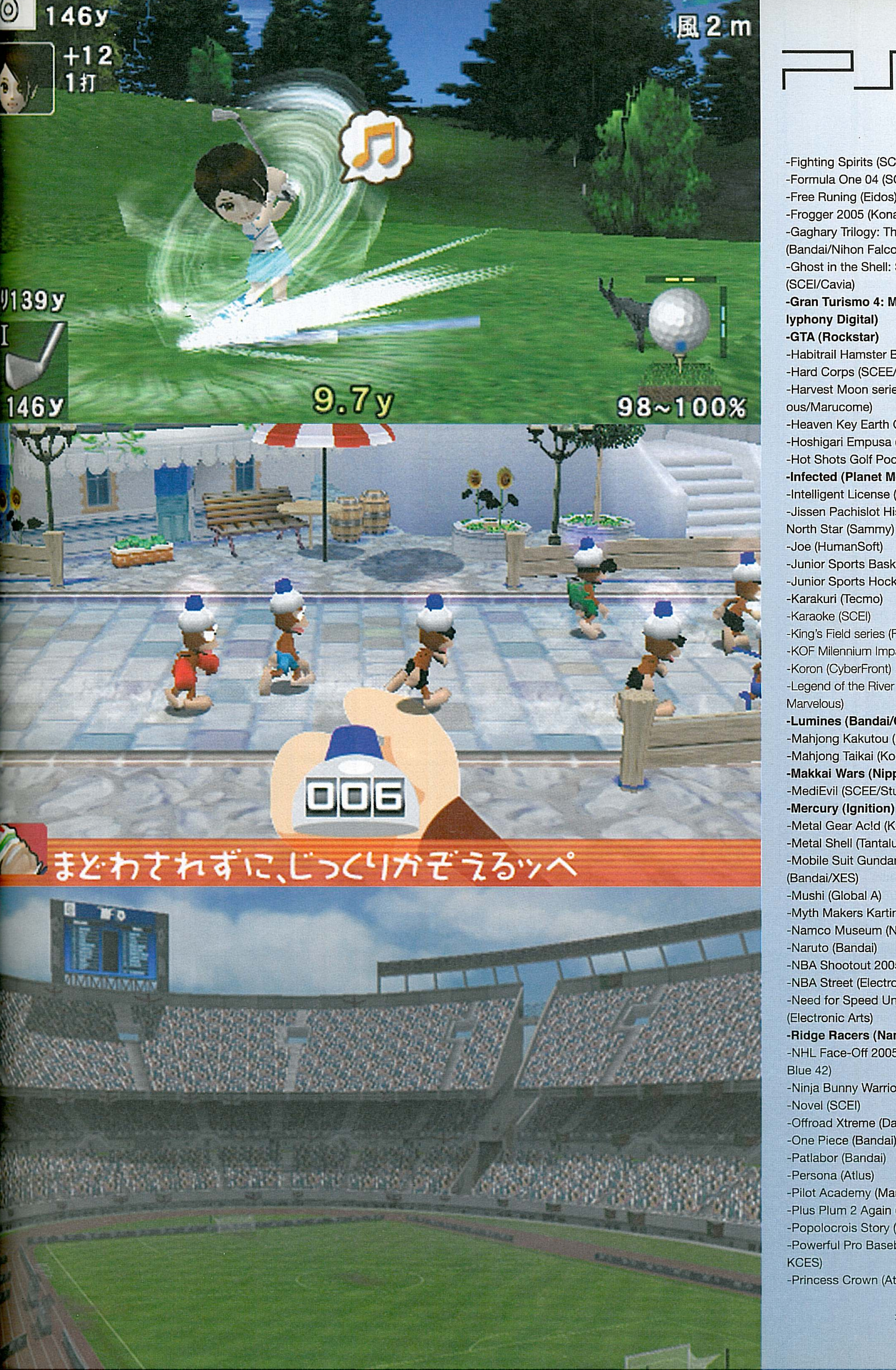


Los juegos

La lista de lanzamientos de PSP está despegando pero ya cuenta con algunos títulos que han llamado poderosamente la atención a todo aquel que ha jugado. Hay que destacar especialmente Ridge Racers, que por su espectacularidad gráfica y sonora es seguramente el juego que mejor representa a la nueva portátil de Sony.

-Action Girlz Racing (Data Design)
-Activision Anthology (Activision)
-AI Series Mahjong (Marvelous)
-AI Series Igo (Marvelous)
-AI Series Shougo (Marvelous)
-Angel Collection (MTO)
-Ape Escape P (SCEI)
-Ape Escape Academy (SCEI)
-Armored Core: Formula Front (From Software)
-ATV Offroad Fury (SCEA/Climax)
-Autobahn Crossroads (Resolution)
-Axel Impact International (SCEI/Axis)
-Azaya: Jungle Bowl Champions (Jungle Peak)
-Battle Blades (Data Design)
-BBG (Seed9)
-Big Choppers (Eutechnyx)
-Big Mutha Truckers 2 (Eutechnyx)
-Board Games Gallery (Phoenix Games)
-Bomberman (Hudson)
-BurnOut (Electronic Arts/Criterion)
-Bust-A-Move Pocket (Taito)
-Card Shark 3 (Phoenix Games)
-Car Jacker (Eutechnyx)
-Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe (VU Games)
-Cloud of Verruca (Success)
-Clusterball 2 (Resolution)
-Coded Arms (Konami/KCES)
-Crazy Racing Kart Rider (Nexon)
-Dance Mat Challenge (Data Design)
-DarkStalkers Chronicle: The Chaos Tower (Capcom)
-Death Jr (SCEA/Backbone)
-Densha de Go! Tokyo Kyuukou Hen (Ongakukan)
-Derby (SCEI)
-Detective Shinto Shrine (WorkJam)
-Devil May Cry series (Capcom)
-Digital Pet (Sega)
-Dokodemo Kaishou Pachislot Sengen (Tecmo)
-Dokodemo Issyo (SCEI)
-DoraSlot Super Hana Hana 30 (Dorasu)
-Dragon Ball Z (Bandai)
-Dynasty Warriors (Koei/Omega Force)
-Evil Village (Now Production)
-EX Jinsei (Atlus)
-Far East of Eden series (Hudson/Red)





PSP

-Fighting Spirits (SCEA)
-Formula One 04 (SCEE/Evolution)
-Free Runing (Eidos)
-Frogger 2005 (Konami/KCEH)
-Gaghary Trilogy: The Legend of Heroes (Bandai/Nihon Falcom)
-Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (SCEI/Cavia)
-Gran Turismo 4: Mobile (SCEI/Polyphony Digital)
-GTA (Rockstar)
-Habitrail Hamster Ball (Data Design)
-Hard Corps (SCEE/Studio London)
-Harvest Moon series (Natsume/Marvelous/Marucome)
-Heaven Key Earth Gate (SCEI)
-Hoshigari Empusa (Takyuo)
-Hot Shots Golf Pocket (SCEI/Clap Hanz)
-Infected (Planet Moon)
-Intelligent License (Now Production)
-Jissen Pachislot Hisshopou! Fist of the North Star (Sammy)
-Joe (HumanSoft)
-Junior Sports Basketball (Data Design)
-Junior Sports Hockey (Data Design)
-Karakuri (Tecmo)
-Karaoke (SCEI)
-King's Field series (From Software)
-KOF Milennium Impact (SNK Playmore)
-Koron (CyberFront)
-Legend of the River King series (Natsume/Marvelous)
-Lumines (Bandai/Q Entertainment)
-Mahjong Kakutou (Konami)
-Mahjong Taikai (Koei)
-Makkai Wars (Nippon Ichi)
-MediEvil (SCEE/Studio Cambridge)
-Mercury (Ignition)
-Metal Gear Ac!d (Konami/KCEJ)
-Metal Shell (Tantalus)
-Mobile Suit Gundam: Soukyuu no Fafner (Bandai/XES)
-Mushi (Global A)
-Myth Makers Karting (Data Design)
-Namco Museum (Namco)
-Naruto (Bandai)
-NBA Shootout 2005 (SCEA/989 Sports)
-NBA Street (Electronic Arts)
-Need for Speed Underground Rivals (Electronic Arts)
-Ridge Racers (Namco)
-NHL Face-Off 2005 (SCEA/989 Sports/Blue 42)
-Ninja Bunny Warriors (Data Design)
-Novel (SCEI)
-Offroad Xtreme (Data Design)
-One Piece (Bandai)
-Patlabor (Bandai)
-Persona (Atlus)
-Pilot Academy (Marvelous)
-Plus Plum 2 Again (Takyuo)
-Popolocrois Story (SCEI)
-Powerful Pro Baseball 12 (Konami/KCES)
-Princess Crown (Atlus)



- Professional Wrestling (Yukes)
- Project S (Sega)
- Puyo Pop Fever (Sega/Sonic Team)
- Red Line (SCEI)
- Ren-Goku: The Tower of Purgatory (Hudson)
- Rig Racing (Data Design)
- Romance of the Three Kingdoms (Koei)
- RS Revolution (Spike)
- Sengoku Cannon (XNauts)
- Shingata (Sunrise)
- Shin Mojibittan (Namco)
- Shin Tenmakai (Idea Factory)
- Space Invaders Pocket (Taito)
- Sparrow Merit (Success)
- Spider-Man 2 (Activision/Vicarious Visions)
- Sprint Madness (Resolution)
- Sticky Balls (Warthog)
- Super Robot Taisen (Banpresto)
- Super Star Studio (Coong)
- Syphon Filter: Logan's Shadow (SCEA/Sony Bend)
- Taiko no Tetsujin (Namco)
- **Tales of Eternia (Namco/Tales Studio)**
- Talkman (SCEI)
- Technic Cute (Arika)
- Tecmo My Generation (Tecmo)
- **Tenchu (From Software/K2)**
- Tiger Woods PGA Tour (Electronic Arts)
- TGM-K (Arika)
- Toudai Shougi Portable (Manichi)
- Touge Max (Atlus)
- Tokyo Xtreme Racer (Genki)
- Tony Hawk's Underground 2 (Activision/Neversoft)
- Transformers (Atrai/Melbourne House)
- Twisted Metal: World Tour (SCEA/Incog)
- **Viewtiful Joe series (Capcom/Clover Studio)**
- Vegas Casino 2 (Phoenix Games)
- Visual Novel series (Aqua Plus)
- Volcanus Online (Zepetto)
- **Wipeout Pure (SCEE/Studio Liverpool)**
- **World Soccer Winning Eleven 8 (Konami/KCET)**
- World Tour Soccer 2005 (SCEE/Studio Soho)
- WRC (SCEE/Evolution)
- Yamasi Digi Portable (Yamasa)
- Ys: The Ark of Napishtam (Konami/KDE)
- Zero Hour (Argonaut)
- Zooo (Success)









PSP

GAMEOVER

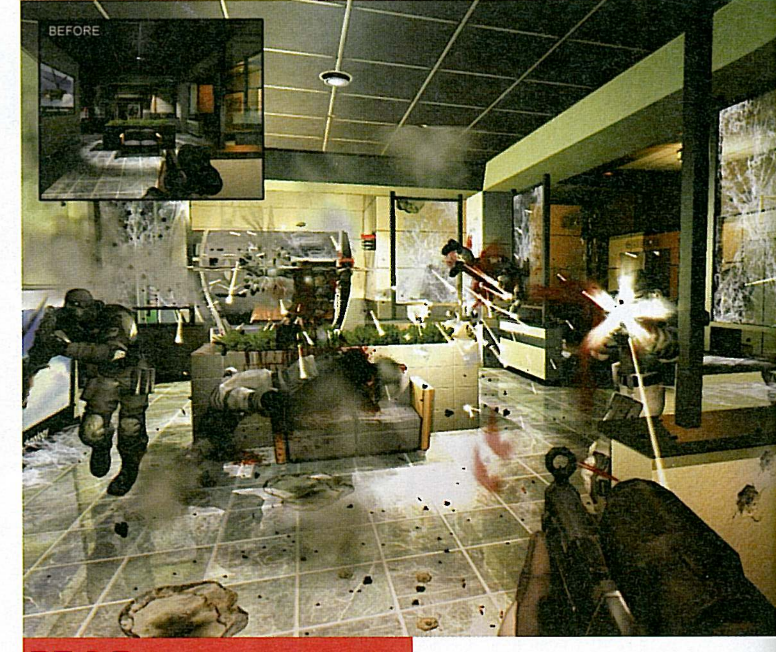
SHOOTERS: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

A LO LARGO de la historia de los videojuegos hemos presenciado el nacimiento de nuevos géneros, el declive de otros y la permanencia de muchos que han sabido reciclarse y evolucionar para no perderse en el más oscuro de los olvidos. Entre todos los géneros de los que dispone el entretenimiento digital, hay uno que brilla con luz propia y es más importante de lo que muchos puedan pensar. Estamos hablando de los shooters en primera persona. Han pasado mucho años desde la aparición del primer Doom de Id Software y, las cosas han cambiado mucho desde entonces.

Es cierto, en The Game.Mag nos gustan los shooters, pero por varias razones. Es un género que por supuesto ofrece un punto de vista muy personal de la acción. No es que sea mejor o peor que otros puntos de vista, pero es diferente y empuja a los programadores hasta límites que otros géneros no necesitan alcanzar. Muchos de los motores gráficos que se utilizan hoy en día no serían lo que son si no hubieran nacido con la intención de potenciar gráficos en 3D que debían utilizarse en un principio en shooters. ¿Acaso crees que el motor de Unreal solo se utiliza en los shooters subjetivos? Muy equivocado andas si piensas eso. Estas aplicaciones nacen con el objetivo de ofrecer lo último en tecnología visual y, los shooters son un banco de pruebas perfecto ya que exigen que tu ordenador, la tarjeta gráfica y el motor trabajen al límite y a marchas forzadas. Claro está, luego vienen otras compañías y se sirven de esta tecnología para aplicarla a sus títulos de rol, aventuras o lo que sea. Esa es una de las razones por las que los shooters juegan un papel vital en la evolución de la tecnología aplicada en los videojuegos. Si no nos crees, haz la prueba. Dirígete a tu tienda de videojuegos preferida y mira las especificaciones técnicas mínimas del shooter subjetivo más nuevo y compáralas con otro cualquier juego de cualquier otro género.

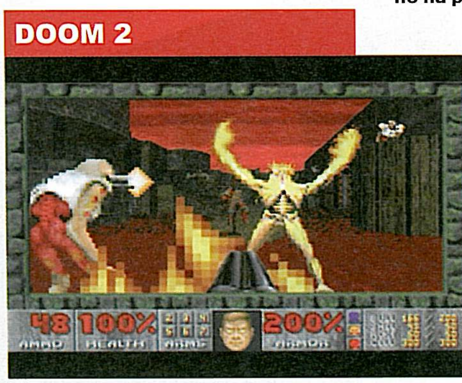
Por esa razón y otras, hemos decidido dedicarle unas páginas a este género que tanto ha hecho por los videojuegos, aunque fuera en la sombra en muchas ocasiones. Hace mucho años que nació el género y no ha perdido popularidad en ningún momento. Es más, en los últimos meses han aparecido obras como Far Cry, Doom 3, Halo 2, Half-Life 2 y otros que han encumbrado a los shooters a lugares solo reservados para los dioses. Son el baluarte de la tecnología aplicada al entretenimiento digital, la mejor manera de demostrar el potencial de un motor gráfico y un escaparate en el que programadores de todo el mundo quieren lucirse. Algunos lo consiguen, otros se quedan a medio camino y algunos pocos no consiguen ni siquiera acaparar una simple mirada.

A continuación tienes un pequeño repaso de la historia de los shooters y una galería gráfica para veas la evolución de su aspecto visual. No hay mucho texto, lo reconocemos, pero es que en el caso de los shooters, una imagen vale más que mil palabras, ¿verdad?



F.E.A.R

DOOM 2



CRONOLOGIA



3D MONSTER MAZE

BATTLEZONE

DRILLER

INFESTATION

1981

El Sinclair ZX81 recibe un juego llamado *3D Monster Maze*. No permite disparar, pero presenta una perspectiva subjetiva y muestra a un monstruo enorme ante el que huir por los pasillos de un laberinto.

1983

Demon repite un concepto similar, esta vez en el mundo del PC. Aparece el que probablemente es el primer shooter subjetivo de la historia: *Battlezone*, una recreativa de Atari de gráficos vectoriales que ofrece jugabilidad en campo abierto, un punto de mira en el centro de la pantalla y un radar de perspectiva cenital.

1990

Pasan nada menos que siete años hasta el próximo gran avance. Incentive desarrolla la técnica Freescape y lanza *Driller*, aportando un poco de color y solidez al motor de *Battlezone*; pero no es exactamente un shooter. Psygnosis hace un experimento intermedio entre uno y otro de nombre *Infestation*.



1992

Wolfenstein 3D sienta las bases del género y se convierte en el primer gran éxito de Id. Al contrario que el sistema Freescape, demasiado torpe para los shooters, no utiliza polígonos; sus sprites juegan con la perspectiva y los puntos de fuga para mostrar una lograda sensación de profundidad. No es un entorno tridimensional real, pero pinta bien y se beneficia de no tener que calcular vértices y aristas para moverse más rápido. Ofrece mucha más acción que la competencia.

1993

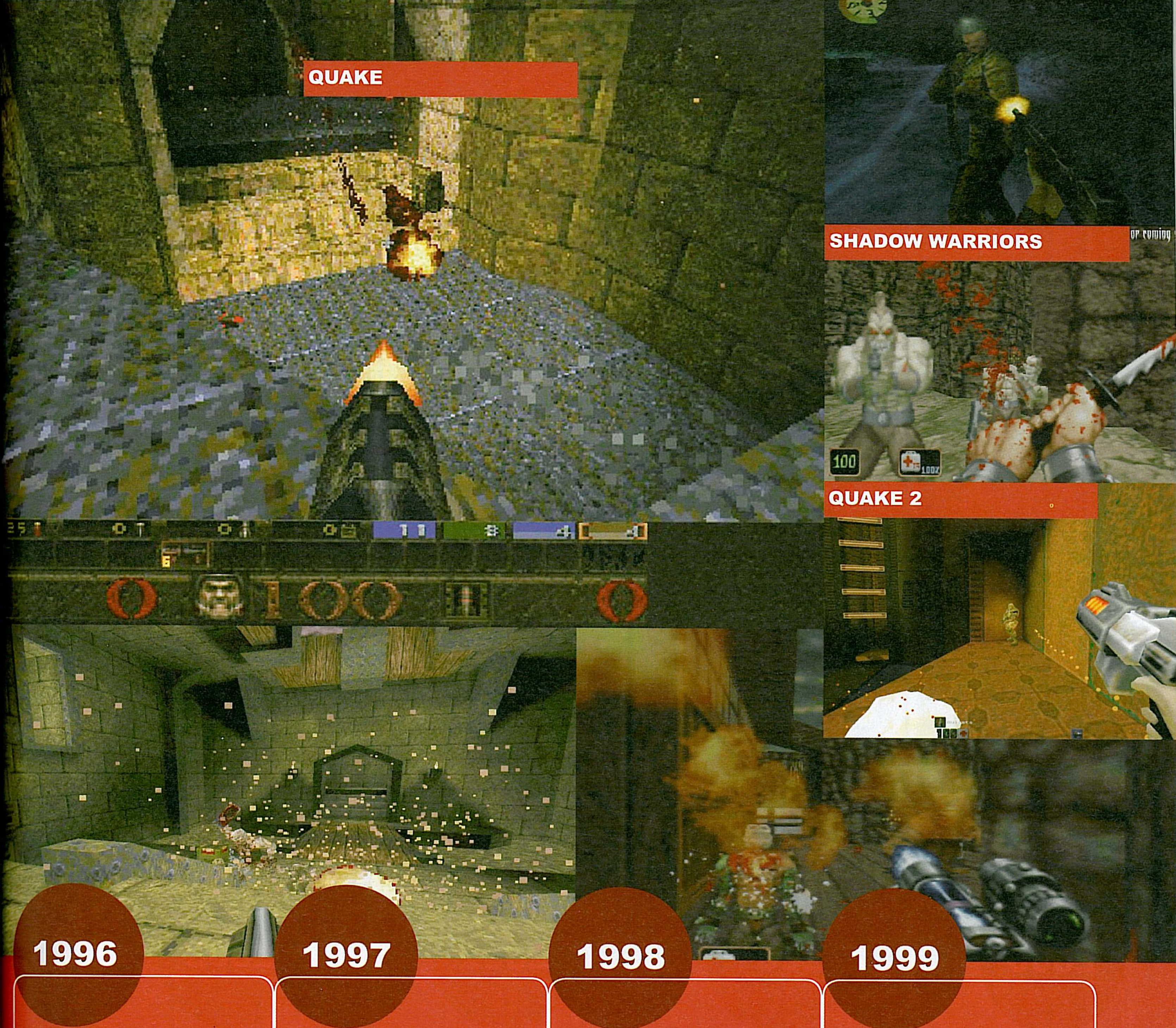
Llega *Doom*. Nada volverá a ser igual.

1994

Doom recibe una continuación que aporta poco o nada al original. Id empieza a vislumbrar el potencial de los FPS, y comienza a licenciar su motor gráfico a terceros. Raven lo aprovecha en un título muy similar, pero con mucha menos personalidad (*Heretic*).

1995

Shooters a mansalva. Clónicos de *Wolfenstein 3D* (*Corridor 7*), clónicos de *Doom* (*Hexen*), shooters más o menos independientes (*Terminator: Future Shock*, *Dark Forces*, el genial *Bioforge*) y shooters de nuevas compañías. 3D Realms, pretende hacerse un hueco en el género de moda con *Rise of the Triad*.



1996

Aparece ***Duke Nukem 3D***. ***Duke*** evoluciona la tecnología de ***Doom***, permite movimientos verticales y ofrece unos entornos más realistas e interactivos que nunca. Rebosa estilo y personalidad y se convierte rápidamente en el juego de moda. Hasta que Id lanza ***Quake***. Por primera vez, polígonos en un shooter subjetivo. ***Quake*** sorprende a propios y extraños, y a John Carmack se le idolatra en medio mundo. ***Alien Trilogy*** hace lo que puede para mantener el tipo en las consolas.

1997

Naturalmente, ***Quake II***. Más polígonos, más texturas y más acción sin complejos. N64 recibe un shooter selvático cargado de niebla (***Turok***), y el PC empieza a saturarse de juegos de este género: ***Shadow Warrior, Exhumed, Blood, Outlaws, Hexen 2, Space Hulk***...

1998

Half-Life revoluciona los FPS. Mecánica de shooter para un juego que pone énfasis en la historia y que demuestra que no todos los NPC's tienen que ser rematadamente estúpidos. Valve se lleva todo tipo de elogios gracias a una licencia del motor de Id, sobre la que realiza algunos cambios. ***Unreal*** repite los mismos esquemas de ***Quake*** con cierto éxito, aparece el primer ***Rainbow Six*** y N64 se desmarca con un espectacular ***GoldenEye 007***. Y el PC se sigue saturando: ***Shadow Master, Sin, Shogo***...

1999

La explosión del juego online. ***Quake III*** se obceca con el juego en red, y ***Alien vs Predator*** resulta ser algo más que una licencia decente. Aparece el primer ***Medal of Honor*** en PSone. Y el PC, sin frenos: ***Blood II, System Shock 2, Armorines, S.W.A.T. 3***...



2000

Counter-Strike revienta los servidores de medio mundo, llevando el motor de *Half-Life* al juego online de forma magistral. *Deus Ex* se desmarca como la sorpresa de la temporada, añade profundidad y variedad a unos esquemas demasiado estrictos y es aclamado por la crítica. *Daikatana* es un fracaso. *Soldier of Fortune* obtiene cierta repercusión, gracias a las físicas de muñeca de trapo y algún que otro detalle de violencia gratuita que incorpora. *TimeSplitters* llega a PS2, y N64 recibe otro gran shooter de la mano de Rare (*Perfect Dark*).

2001

Cruces entre plataformas: *Unreal Tournament* sale en PS2, *Rainbow Six* en Dreamcast, *Doom* en GBA... *Red Faction* intenta aportar entornos más coherentes y destructibles, y todo el mundo quiere sacar tajada lanzando al mercado su propio shooter: *Hidden & Dangerous*, *X-Com Alliance*, *Project Eden*, *Serious Sam*... *Return to Castle Wolfenstein* recupera el nombre del original, pero no consigue destacar por encima de la media. Sale *Ghost Recon*.

2002

Más y más shooters. La mayoría del montón, aunque no faltan multiplataformas de buena factura como *Medal of Honor: Frontline*, *Jedi Knight 2: Outcast* o *James Bond 007: Nightfire*. Docenas de segundas partes y originalidad prácticamente nula. Y, entonces, *Halo*. *Halo* y *Metroid Prime*. Bungie y Retro Studios surgen de la nada, crean dos obras maestras y demuestran al mundo que las consolas todavía tienen mucho que decir.

2003

XIII lo intenta con el cel shading. Los demás, con segundas y terceras partes.


PARIAH
F.E.A.R.
2004
El año de los shooters. *Doom III, Half-Life 2, Halo 2, Far Cry, Painkiller, The Chronicles of Riddick, Killzone, Metroid Prime 2…*
2005
Project: Snowblind, Oddworld: Stranger Wrath, TimeSplitters 3, F.E.A.R., S.T.A.L.K.E.R., Republic Commando, Pariah, Geist, Commandos: Strike Force… ¿El nuevo año de los shooters?

LAS NUEVAS OBRAS DE CAPCOM



HACE UNOS DÍAS, Capcom presentó en la luminosa ciudad de Las Vegas algunas de las joyas que tiene previstas para los próximos meses. Cada vez son más habituales las presentaciones de nuevos títulos unos meses o unas semanas antes de la gran cita, la Electronic Entertainment Expo (E3 para los amigos) y como los juegos de esta compañía siempre despiertan interés o curiosidad, no nos parece una temeridad dedicarle unas páginas a una de las productoras de entretenimiento digital más famosas del planeta.

Hay de todo un poco y parece que estos chicos están dispuestos a llegar a todo tipo de público sirviéndose de varias plataformas a la vez. Por nuestra parte, no podemos estar más contentos de las decisiones que están tomando últimamente. Al apabullante y demoledor *Resident Evil 4* que ya deberías tener entre manos, durante lo que queda de año vamos a tener que sumarle seis nuevos títulos que deberían proporcionar diversión, jugabilidad y sorpresas varias a propios y extraños. Pero basta ya de introducciones muy a menudo innecesarias. Que sean los propios juegos que hablen por ellos mismos y que las imágenes valgan más que mil palabras.



BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE
Sistemas: PlayStation 2 y Xbox

Ambientado en la peligrosa ciudad de Las Sombras, los jugadores que se dejen seducir por *Beat Down: Fists of Vengeance* se verán inmersos en un mundo lleno corrupción, criminales y avaricia. Este título de acción goza de una historia llena de giros argumentales, plagado de traiciones y atiborrado de salvajes combates. El jugador deberá confiar en sus puños para abrirse camino entre sus enemigos y la jugabilidad, según se nos ha prometido, se diversificará en varios modos de juego. También se nos ha prometido cierto nivel de libertad en nuestro modo de llevar a cabo las misiones.

El juego contará con 5 personajes jugables, varios modos de juego (un jugador o multijugador) y una libertad de acción que intentará equiparar a la vista en *San Andreas*, es decir, podremos deambular por varias zonas de la ciudad, hablar con personajes e iniciar combates con cualquier malhechor que nos encontremos por el camino. También habrá elementos de sigilo e incluso algo de estrategia en las tácticas de *negociación* que podremos llevar a cabo para reclutar aliados o conseguir fondos para tu causa.

En teoría todo suena fantástico, pero deberemos esperar a ver cómo resuelve Capcom todos los conceptos que quieren meter en un solo disco. Si la cosa llega a funcionar, podemos estar ante una de las sorpresas del año. Esperemos que así sea.

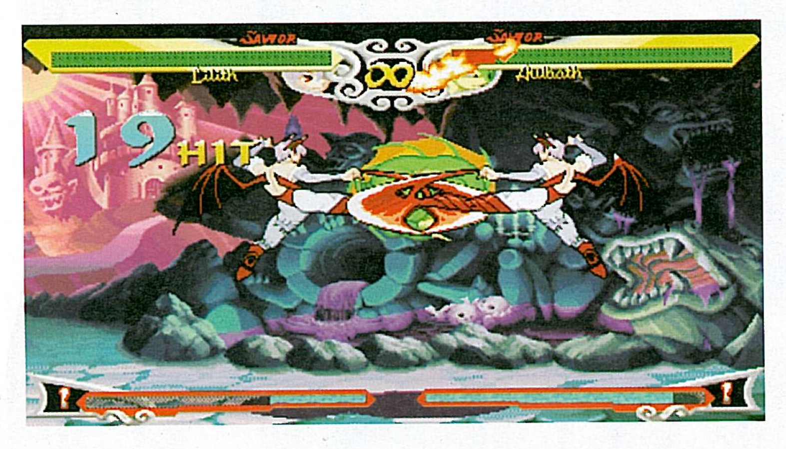












DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER
Sistema: PSP

¿Un *DarkStalkers* portátil? ¿Para la consola de Sony? ¿Quién puede resistirse a eso? Nosotros no, por supuesto. *Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower* se perfila como uno de los mejores pasatiempos a los que podremos acudir en cualquier lugar del planeta, ya sea el autobús, el coche, el tren, el metro, o incluso en casa, no hace falta abandonar el hogar para tener entre manos estas nuevas maravillas portátiles que nos ofrecen Nintendo y Sony.

DC:TCT incluirá todos los 18 personajes de las cinco entregas anteriores de la saga y se servirá de las opciones Wi-Fi con las que cuenta PSP. El juego dispondrá de dos opciones de visualización. Si te gusta el formato panorámico, adelante, podrás jugar en 16:9. Si no te importa que la pantalla sea más *cuadrada*, entonces ajusta la pantalla y utiliza el espacio restante para disfrutar de nuevas opciones, como el ver otros personajes de los que podrás tirar en cualquier momento de la partida. Por lo que respecta a los modos de juego, habrá 5. *Arcade, Training, Network, Versus* y el interesantísimo *League*, en el que hasta cuatro personajes podrán tomar parte en una serie de mini torneos para determinar quién es el mejor luchador. Y casi se nos olvida otro modo, el llamado *Modo Tower* (con este ya son 6), con el cual deberás elegir a tres personajes y ascender por una misteriosa torre derrotando a toda una miríada de enemigos. Habrá extras y sorpresas por doquier, ¿hacía falta que comentáramos esto?





HAUNTING GROUND

Sistema: PlayStation 2

¿La nueva saga de *survival horrors* de Capcom? Todo parece indicar que sí. *Haunting Ground* nos presenta un misterioso castillo en el que dos inocentes personajes están atrapados: una chica huérfana y un perro blanco. Para escapar de la cantidad de horrores que les esperan, deberán utilizar sus habilidades de forma conjunta y quizás así tengan alguna posibilidad de sobrevivir. *Haunting Ground* combina un ambiente de terror muy sólido con la soledad y el reto de superar varios acertijos. Todo ello aderezado con una jugabilidad única y muy especial.

Si dentro de unos meses decides adentrarte en esta nueva aventura, tomarás el papel de Fiona Belli, una chica de 18 años única superviviente de un accidente de coche que se llevó a sus padres. Cuando la joven recupera la conciencia, descubre horrorizada que está encerrada en un castillo plagado de criaturas extrañas y un ser misterioso que la persigue sin cesar. Su nombre: Debilitas, un hombre deforme y perturbado que no se rinde ante nada y del que poco sabemos a estas alturas. Por suerte, Fiona también se encontrará con algún aliado y que en esta ocasión tendrá forma de perro, un pastor alemán blanco de nombre Hewie. ¿Cómo descubre la chica el nombre del perro? ¿Conseguirá esta extraña pareja escapar del castillo? ¿Descubriremos los orígenes del mal que encierra esta mazmorra gigante? Preguntas sin respuesta, de momento.

Como es costumbre, tendremos que esperar todavía algunos meses para disfrutar de *Haunting Ground*, pero ya podemos admitir sin temor alguno que el título nos ha picado la curiosidad y que ya estamos ansiosos de ver cómo se las apaña Capcom en esta nueva andadura. Experiencia en los *survival horrors* no les falta y, esperamos que pongan todo su empeño para *revivir* un género que últimamente parece un poco perdido, con la excepción del impresionante *Resident Evil 4*, claro está.



WITHOUT WARNING

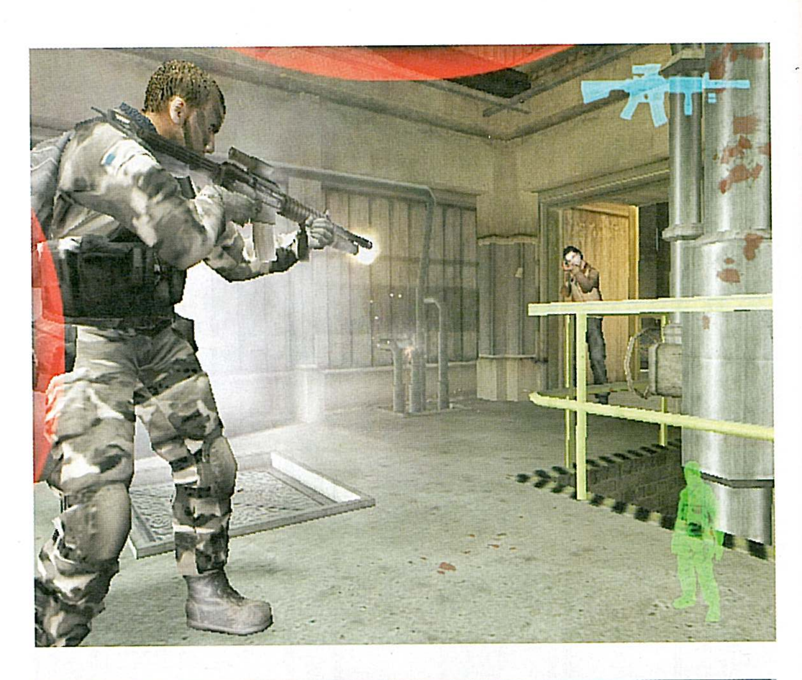
Sistemas: Xbox y PlayStation 2

CiRCLE Studio, el equipo de desarrollo fundado por los creadores de la saga *Tomb Raider*, ha llegado a un acuerdo con Capcom para que éstos distribuyan su primer título, de nombre *Without Warning*, y que no es otra cosa que un shooter cargado de acción y ambientado en una planta química que se ve sometida a un ataque terrorista. La historia transcurre en un periodo de 12 horas durante el cual los jugadores experimentarán acontecimientos vistos desde los ojos de seis personajes distintos atrapados en esta crítica situación.

Por supuesto, te meterás en la piel de seis personajes distintos y deberás llevar a cabo varias misiones. Cada personajes tendrá sus propias habilidades, como Kyle Rivers, el líder del escuadrón, Jack Hooper, el más joven e inexperto, Ed Reagan, el experto en demoliciones y alumno aventajado en situaciones de combate y tres personajes más que resultan ser simples civiles que también ser verán inmersos en un conflicto en el que desearían no estar.

El juego contará con elementos de exploración, resolución de acertijos, interacción ambiental dinámica y una gran variedad de submisiones como desactivar bombas y rescatar a rehenes.

Por lo que respecta al aspecto gráfico, tú mismo puedes echar un vistazo a las capturas que acompañan este texto y ver que el nivel de realismo que busca el equipo de desarrollo es más que notable. Tendremos control absoluto sobre la cámara y la jugabilidad se nos ha prometido excelente. Esperaremos a echarle el guante y luego te lo contaremos todo.













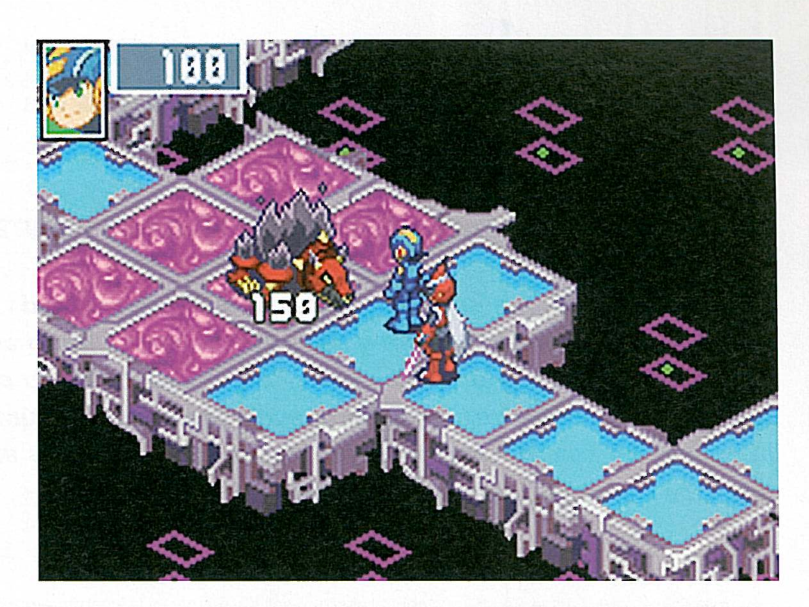
MEGAMAN BATTLE NETWORK 5

Sistema: Gameboy Advance

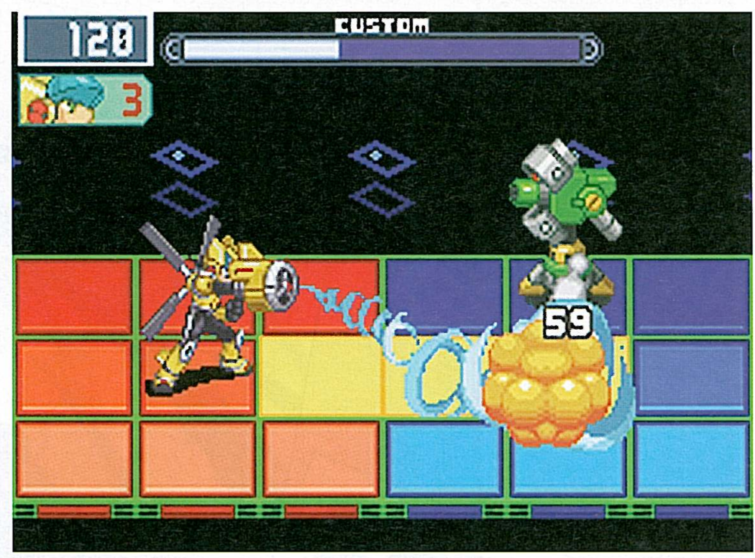
Una vez más, te tocará ser el héroe de la función y salvar el mundo, aunque sea virtual. En esta ocasión, deberás salvar Internet de las amenazas cibernéticas embutiéndote en la piel de uno de los héroes más carismáticos de la compañía: Megaman. Pero Megaman no estará solo. En esta nueva aventura le socorrerán su amigo Lan y otros compañeros. Basándose en las anteriores entregas de *Megaman Battle Network*, *MBN5* llegará en dos versiones diferentes, la denominada *Team Protoman* y la conocida como *Team Colonel*.

Claro está, cada versión contará con diferentes enemigos, personajes, almas y chips de batalla. El objetivo del juego es la mar de simple. Limpiar el ciberespacio de maldades liberando combates a diestro y siniestro. Trabajar en equipo será vital para tener éxito en el juego y podrán utilizarse personajes de anteriores entregas de la serie para que la tarea sea más llevadera. El malo de la función es una organización de nombre *Nebula* la cual está intentando controlar totalmente la red. Por supuesto, tú no puedes dejar que eso pase y deberás aliarte con otros héroes para evitar que el mal se extienda.

La verdad es que *Megaman Battle Network* es un producto la mar de curioso y entretenido que si puedes jugarlo con amigos, se convierte en uno de tus mejores aliados para luchar contra el aburrimiento. No es el título que con más ansia esperamos de Capcom, pero lo seguiremos de cerca para ver si llega a nuestro territorio enterito a lo largo del próximo verano.













RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Sistema: PlayStation 2

¿Una sorpresa? No, para nada. Hace ya tiempo que seguimos el desarrollo de *Resident Evil Outbreak File #2* y nos alegró saber que en esta ocasión, Capcom no va a capar a su título cuando decida lanzarlo en territorios europeos. Es decir, al igual que en Japón, los usuarios españoles también vamos a poder disfrutar de las opciones online del título y vivir así al máximo la experiencia que supone luchar contra zombis a través de la red.

REOF#2 continúa la dramática historia del estallido de un virus provocado por un arma biológica entre los ciudadanos de Raccoon City. Los habitantes deberán enfrentarse a multitud de seres monstruosos y, entre estos valerosos héroes, estarás tú junto con otros personajes controlados por otros jugadores. ¿El objetivo? Salir con vida de la situación peliaguda que se te presenta antes de que llegue el ejército y barra por completo la zona, como suelen hacer.

Habrá ocho personajes jugables, todos ellos habitantes normales y corrientes de Raccoon City, aunque como ya has supuesto, cada uno de ellos contará con habilidades especiales y una historia propia. Más personajes no jugables, nuevos escenarios y retos, enemigos totalmente originales y más, mucha más libertad de acción que en anteriores entregas de *Resident Evil*.

El primer *Outbreak* no estuvo mal, pero la ausencia del modo online lo convirtió más en una anécdota que en un título *completo*. La noticia de que *Outbreak 2* vendrá con posibilidades online solo se traduce en una noticia excelente y ya estamos ansiosos por echarle el guante a esta joya de terror y supervivencia.

SUSCRÍBETE A THE GAME.MAG

¿QUIÉRES RECIBIR EN LA PUERTA DE TU CASA Y ANTES QUE NADIE NUESTRA REVISTA CADA MES?

Pues solo tienes que suscribirte y problema solucionado. Escríbenos un correo electrónico a la dirección redaccion@thegamemag.com y déjanos tus datos junto con tu teléfono para que podamos llamarte y explicarte los pasos a seguir. No olvides poner en el asunto de tu correo el texto "Suscripción a The Game.Mag". Aunque si lo prefieres, también puedes llamarnos al número de teléfono 93 856 86 62 y es muy probable que la operación sea aún más rápida. Nosotros estaremos encantados de atenderte lo mejor que podamos y de enviarte nuestra publicación sin falta mes tras mes.





SONRISAS Y LÁGRIMAS

LA VIDA ES una caja llena de sorpresas. A veces son sorpresas que nos arrancan sonrisas y nos emocionan y, en otras ocasiones, se nos saltan las lágrimas o nos perdemos en un mar de tristeza. Hace ya tiempo que el mundo de los videojuegos ha igualado en proporciones e importancia al mundo del cine y, al igual que lo que pasa con los largometrajes, hay videojuegos que nos emocionan y otros que no dejan totalmente indiferentes.

Una de las mayores y más agradables sorpresas que hemos tenido este mes ha sido la fantástica obra maestra que es *Oddworld Stranger's Wrath*. Una demostración de que no todo está inventado y que todavía se puede ser original. Otro título interesante es *Mercenarios*, una especie de *GTA* sumergido en la guerra que atrapa y se deja jugar con pasmosa soltura. *City of Heroes* y *World of Warcraft* ofrecen una nueva visión en el género de los MMORPGs y ambos son títulos muy a tener en cuenta. Proporcionan diversión y entretenimiento a partes iguales partiendo de dos temáticas distintas. A ti te tocará elegir cuál de los dos se adapta mejor a tus gustos y preferencias. Según nuestra humilde opinión, *World of Warcraft* luce un mejor acabado y se nota la *magia* de Blizzard en todos y cada uno de los rincones del título, pero *City of Heroes* nos ha permitido convertirnos en auténticos superhéroes virtuales y, señores y señoras, a eso nosotros no hemos podido resistirnos. Por fin nuestros sueños de la infancia se han hecho realidad sin tener que llevar los calzoncillos por fuera de los pantalones.

Sorpresas, sorpresas, agradables y desagradables. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* ya está entre nosotros. Sigue siendo el *Snake* de siempre. No se han cometido errores tipo *Jack* o *Raiden* de la última entrega, pero los años no perdonan y parece que Snake pierde fuerza. Al igual que ha sucedido con *Gran Turismo 4*, *MGS3* nos ha dejado un poco fríos, como si en el fondo ya no nos importara tanto lo que le pase a Snake y compañía. Nos sigue gustando el juego, sin duda, porque vuelve a ser una joya del entretenimiento digital. Pero el señor Kojima nos tenía acostumbrados a genialidades de gran altura y su último *Metal* parece que se ha quedado un poco corto. Y lo mismo puede decirse de Polyphony Digital y su *GT4*. Aunque en este caso la cosa empeora. *GT4* no nos parece un digno sucesor del absolutamente imprescindible *GT3 A-Spec* y no aporta nada nuevo a la saga. Una verdadera lástima.

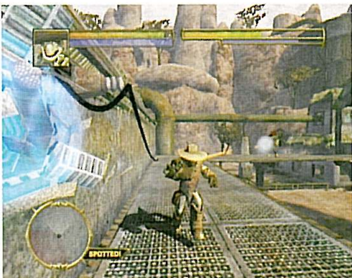
Y hay más, como el desastroso *Death by Degrees*, el divertidísimo *Viewtiful Joe 2*, el violento y salvaje *The Punisher* y algunos otros más repartidos en las próximas páginas. Mejor nos dejamos de charlas y pasas directamente a las reviews, ¿no?

sistema: **xbox** | desarrollador: **oddworld inhabitants** | distribuidor: **electronic arts** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.oddworld.com**

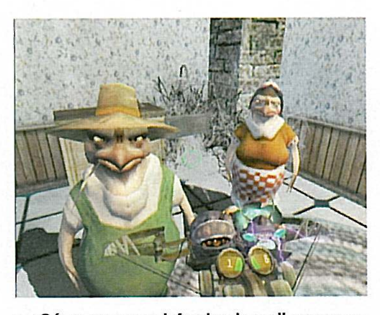
Oddworld Stranger's Wrath

Raro, raro, raro







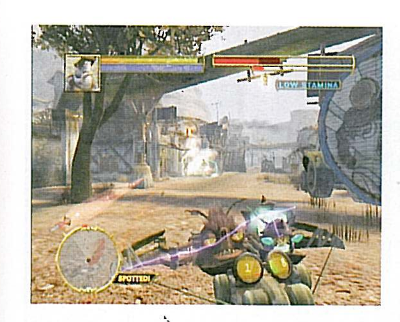


> ¿Cómo se van a defender de nadie con esa cara? Está claro que necesitan que alguien como tú ponga orden en sus vidas...

A DECIR VERDAD, no teníamos depositadas muchas esperanzas en este cuarto capítulo de la serie de Oddworld Inhabitants. Su predecesor (*Munch's Oddysee*), nos dejó en su día un amargo sabor de boca, después de haber creado grandes expectativas en sus flirteos con Sony y Microsoft para acabar resultando ser una aventura 3D normalita, y la idea de repetir experiencia con esta una nueva incursión en el «mundo extraño» -por más que estuviera rodeada de elementos más propios de una película del oeste que del habitual despliegue de diseños neo industriales con que nos suelen obsequiar esta gente- se nos antojaba particularmente poco atractiva. Sí, lo ideal sería enfrentarse a los juegos desde una perspectiva completamente neutral, sin prejuicios o expectativas de ningún tipo, pero quienes hacemos esta revista sufrimos a veces «accesos de humanidad» esporádicos que nos llevan a comportarnos como personas normales y a poner muecas de entusiasmo o escepticismo ante cada nuevo título que llega a nuestras manos.

Pero mira tú por donde que a veces nos equivocamos, fallamos en nuestras predicciones y nos llevamos sorpresas agradables o desagradables según las ideas que tuviéramos preconcebidas. Por suerte, *Stranger's Wrath* es una de esas ocasiones en las que el producto final es mucho mejor de lo que nos habíamos imaginado. Probablemente no le hayas prestado mucha atención ante la avalancha de secuelas de renombre que están saliendo en todas las plataformas últimamente (*Halo 2*, *Half-Life 2*, *Metroid 2*, *San Andreas*, *Snake Eater*, *Resident 4*, etc.), pero después de haberlo jugado a conciencia durante este último mes te aseguramos que va a ser uno de los juegos del año en Xbox y que nos ha hecho recobrar la confianza perdida en sus autores tras la decepción de *Munch's Oddysee*. Y sí, sabemos que todavía estamos en marzo y que aún quedan muchos meses para diciembre.

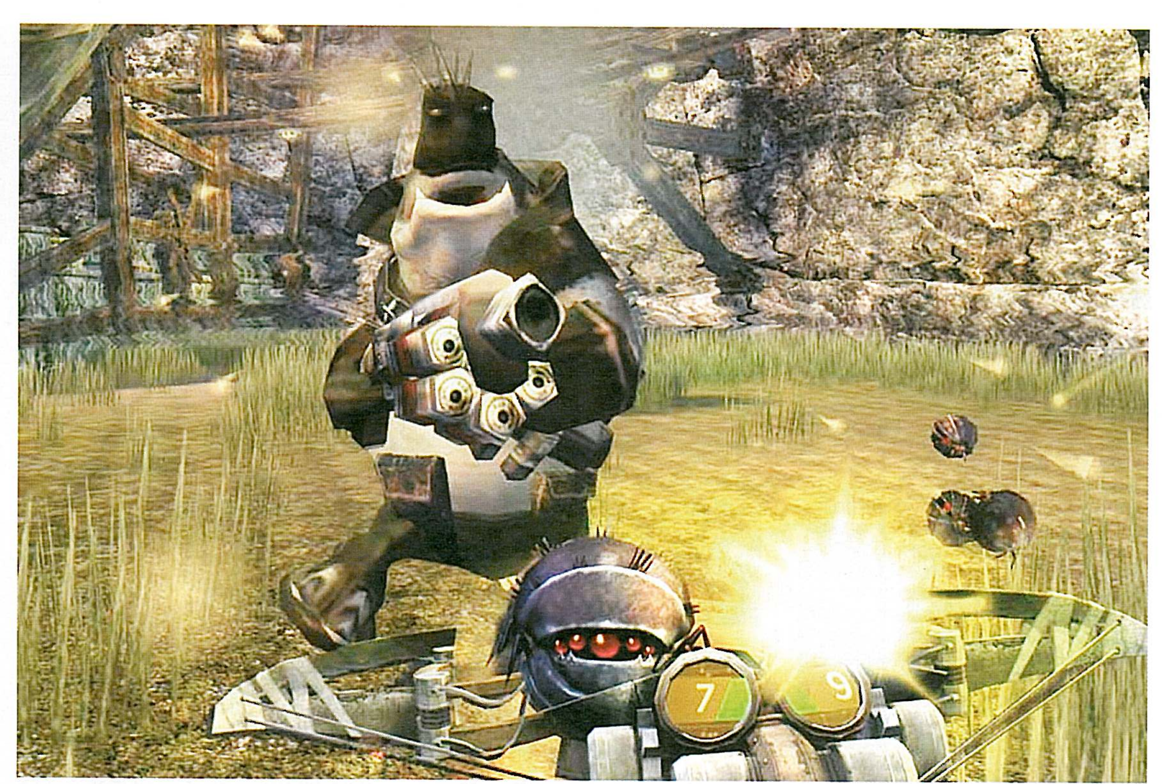
¿Qué tiene de especial *Stranger's Wrath* para habernos hecho recapacitar de este modo? Prácticamente todo. Si no fuera por alguna peculiaridad en el manejo del protagonista, peculiaridad que le impide moverse a gran velocidad en primera persona y que limita la precisión de sus saltos en las escasas secciones de plataformas, sería un juego redondo. Original, adictivo, vistoso, duradero... ¿Hemos dicho plataformas? Olvídalo. Oddworld Inhabitants parecen estar empeñados en reinventarse a sí mismos con cada nuevo producto que sacan al mercado, y en esta ocasión no han elegido ni un *plataformas sin plataformas* (como hicieron con los dos juegos de Abe) ni una aventura 3D descafeinada (como hicieron con el juego de Munch): *OSW* es, ni más ni menos, que un shooter subjetivo. Ofrece la posibilidad de utilizar una perspectiva en tercera persona para desplazarse más rápidamente por sus mapas, sí, pero obliga a utilizar la cámara



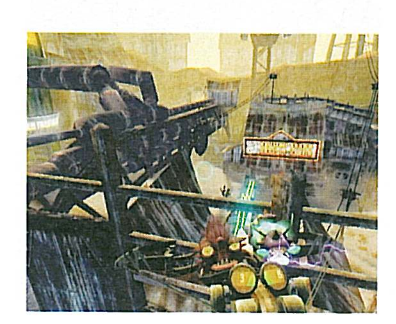


> Los efectos de luces están a la orden del día, y dan a *OSW* un aspecto sensacional.





> El nuevo mundo de **Oddworld** se compone de un puñado de pacíficas aldeas y poblados donde podrás departir amigablemente con los campesinos <





subjetiva para disparar y su desarrollo está claramente orientado a la acción y al martilleo del gatillo.

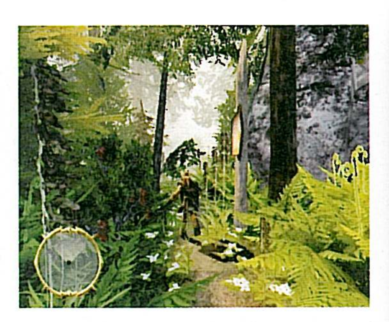
De modo que el argumento, al menos en un principio, es lo de menos: en la piel del extraño que visita estas tierras (una nueva versión a lo spaghetti-western del clásico universo Oddworld) debes conseguir una determinada suma de dinero que te permita hacer «algo» que no te vamos a desvelar en esta review. Para ello, nada mejor que perseguir y dar caza a los 12 forajidos que tienen aterrorizados a sus indefensos habitantes, delincuentes que merodean por los alrededores y por los que ganarás más o menos pasta dependiendo de si los capturas vivos o muertos. El nuevo mundo de Oddworld se compone de un puñado de pacíficas aldeas y poblados donde podrás departir amigablemente con los campesinos, comprar munición para tu ballesta y acceder a nuevos encargos retribuidos, mientras que los tipos que tienes que atrapar acostumbran a atrincherarse en las afueras junto con sus secuaces, armados hasta los dientes y criando auténticos ejércitos de animadversión y malas pulgas.

Puede parecer un planteamiento un tanto convencional, y de hecho lo es. Pero *OSW* se esfuerza por innovar y aportar toques de distinción y frescura donde otros se conforman con seguir las pautas del género, y ya desde el primer minuto ofrece una experiencia de juego mucho más plena y satisfactoria que la de cualquier shooter al uso. ¿Recuerdas que el mes pasado te hablábamos en la preview de los bichos que usas como munición? Han resultado ser una idea magnífica. Tus «balas» no paran quietas, se mueven y hacen ruido constantemente y, sobre todo, muestran una actitud activa contra los enemigos que aporta una nueva dimensión estratégica al típico *dispara y corre* de los shooters del montón.

Puedes lanzar bichos que paralicen a los malos de turno durante unos instantes,



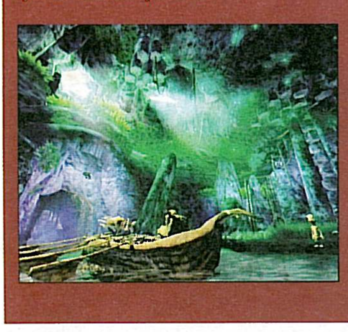




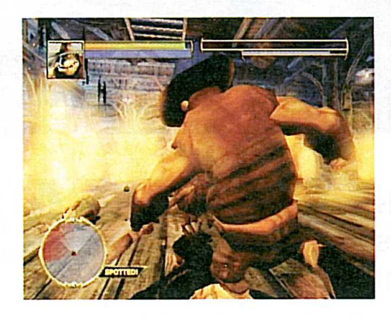


RIQUEZA VISUAL

Todos y cada uno de los títulos de Oddworld Inhabitants sorprenden por su estilo visual. La imaginación y frescura que destilan los escenarios, personajes y demás parafernalia gráfica que aparece en cualquier juego de esta compañía debería ser un ejemplo a seguir para muchas otras desarrolladoras. Está muy bien inspirarse en la realidad y querer conseguir el mayor realismo posible, pero es que cuando vemos cosas como las vistas en *Stranger*, lo único que podemos hacer es quitarnos el sombrero ante tal despliegue de imaginación. El juego está plagado de virtudes, pero tienes que ver su entorno en movimiento para creerlo. Es una gozada para la vista que no deberías perderte.







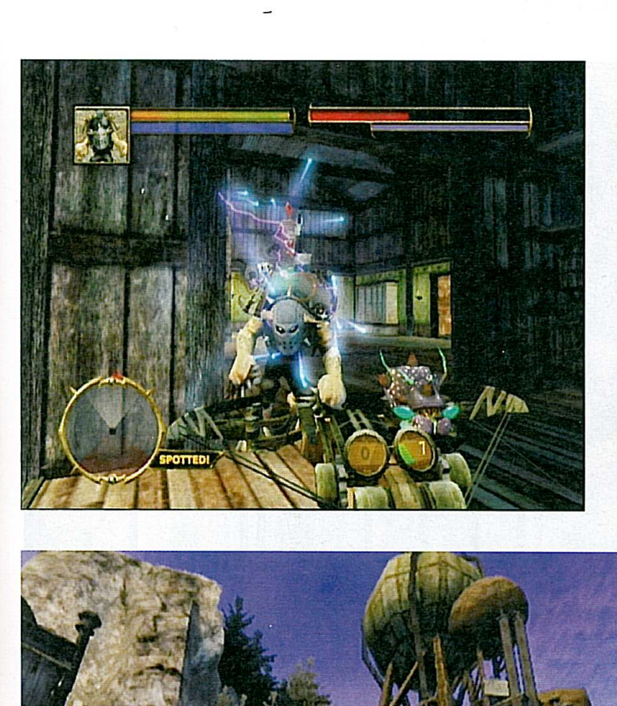


para abalanzarte sobre ellos y succionarlos con tranquilidad (además de la ballesta, llevas como una especie de aspirador que puedes utilizar para atrapar vivos tanto a los jefes como a sus esbirros); bichos que llamen su atención mientras te parapetas tras unos arbustos, bichos que los persigan y les den picotazos, bichos que los aguarden pacientemente para mordisquearlos cuando se acerquen, bichos que causen explosiones, bichos que los aturdan... Puedes hacer un montón de cosas para cargarte a los enemigos que se te pongan por delante, y cada tipo de munición tiene su utilidad y su propia razón de ser. Si quieres, puedes incluso olvidarte de este gran abanico de posibilidades y emplear sólo el disparo básico, que es la única munición ilimitada que no tienes que comprar o rebuscar por los rincones del mapa; pero claro, te estarías perdiendo la enorme variedad de acciones y situaciones que ofrece *OSW*, y no te lo perdonaríamos en la vida.

Por lo demás, a la realización técnica del juego todavía le estamos buscando algún defecto. Los efectos sonoros son de lo mejor que te puedes esperar en un shooter, resultan adecuados y apoyan al apartado gráfico con explosiones, disparos, gruñidos y pitidos de bombas a punto de estallar (que aunque no las veas en pantalla, *sabes* que están ahí). Todo lo que ves suena y se escucha de maravilla, conforma un conjunto carente de fisuras y se muestra firme y sólido como una roca. Aunque la verdad es que al apartado gráfico de *OSW* no le hacían falta apoyos sonoros de ningún tipo para llamar la atención, porque la riqueza de texturas de que hace gala y la diversidad de sus decorados constituyen por sí solos uno de los entornos más bellos que hayamos visto nunca en un videojuego.

Un mundo repleto de parajes al aire libre que se pierden en el horizonte sin la más mínima ralentización, efectos de luces magníficos y diseños de escenarios y personajes caracterizados por un gusto exquisito. Terrenos desérticos, matorrales, bosques, lagos, grutas, cavernas, poblados, fábricas, minas, playas, zonas nevadas, viento, polvo... ¿Te haces una idea? Pues *OSW* es mil veces mejor. Mil veces más fascinante que cualquier cosa que te puedas imaginar y, por extraño que parezca -tal vez de ahí el título del juego-, mejora a medida que progresas en la aventura.

¿Les sobró tiempo a los «inhabitantes» de Oddworld para diseñar unas localizaciones tan sorprendentes en los últimos niveles? Cada vez estamos más convencidos de que iban sobrados con los plazos de entrega, y que al final se dedicaron a pulir y ampliar lo que ya de por sí





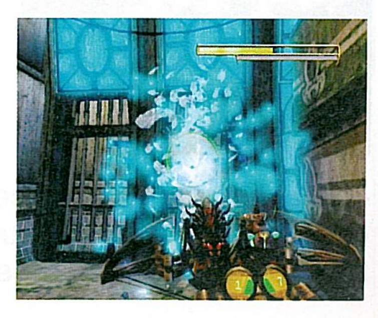
> El mundo de *OSW* se pierde en la distancia, entre árboles, montañas y cascadas de agua. Y entre tierra, arena, nieve, hierro, cemento...

tenía buena pinta... sobre todo después de haber visto alucinados cómo tras eliminar a los 12 jefes da comienzo una aventura completamente nueva (un shooter en plan tradicional, basado más en el avance y la evolución de una historia que en la captura de enemigos con ciertas peculiaridades), con nuevos escenarios, nuevos personajes y municiones más salvajes. Nos lo hubiéramos callado si fuera un simple añadido extra al modo «principal», para no chafarte la sorpresa, pero su duración es equiparable a la de la primera parte y no sería justo obviar algo así. Unas 10 horas de juego extra. No está mal, ¿verdad?

Puntos negativos: lo que te comentábamos hace un rato de que no se puede correr con la cámara en primera persona y la poca precisión de las «secciones de plataformas», por llamar de alguna forma a las dos o tres veces que tendrás que pegar un par de saltos y trepar por alguna liana. Tampoco tiene modo online, así que no le podemos dar un 10 redondo. Pero todo lo demás es excelente: puedes grabar la partida cuando te dé la gana, los tiempos de carga son inexistentes, siempre sabes qué hacer y adonde ir, la curva de dificultad está perfectamente ajustada, el sistema de recuperar energía bien pensado, los enemigos son muchos y variados, los paisajes enormes y preciosos, la aventura el doble de larga de lo que parece en un principio...

Oddworld Inhabitants ha creado una obra de arte que fluye como la seda, un universo coherente y preciosista en el que las innovaciones en los aspectos jugables van de la mano con un diseño espectacular y una realización técnica impecable. La próxima vez que tengamos impulsos de pensar mal de un juego de antemano, prometemos dejar de jugar a *OSW* como castigo. Durante unos cinco minutos, al menos. ■





valoración

Absolutamente precioso, jugable y exquisito. Y además por partida doble... No lo dejes escapar.

9 sobre **10**

sistema: **playstation 2** | desarrollador: **konami** | distribuidor: **konami** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.metalgearsolid.com**

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

La serpiente que se comió su propia cola

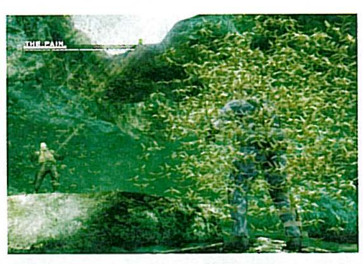




> Hay nuevos y viejos conocidos. ¿Reconoces a este joven Ocelot? Sí, sigue siendo tan fantoche como siempre.



> Se agradece que Snake cambie de aires y podamos disfrutar de escenarios que no solo sean zonas o complejos industriales.





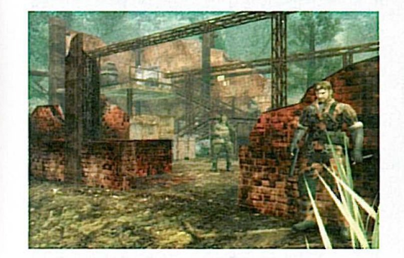
HIDEO KOJIMA ES uno de esos nombres que todo buen usuario ha oído alguna vez. Es como el Spielberg de los videojuegos y haga lo que haga, ya sea bueno o malo, siempre es y será noticia. Su obra más famosa hasta la fecha es la saga *Metal Gear* y, después de aparecer en Japón y Estados Unidos, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* ya está entre nosotros. A los que esperan novedades revolucionarios, avisar ya de antemano que *Snake Eater* sigue siendo el mismo *Metal Gear* de siempre, con todo lo bueno y malo que eso conlleva. A los fans de la serie les encantará y a sus detractores, pues les seguirá disgustando tanto como de costumbre.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater es un juego *grande*, con muchos aspectos que vale la pena comentar de modo que intentaremos organizarnos lo mejor que podamos. Empecemos por la historia ya que en un título de estas características es algo vital. *Snake Eater* está ambientado en los años 60 durante la Guerra Fría y justo después de la crisis de los misiles en Cuba. ¿Te suena a chino? Tranquilo, la gran cantidad de secuencias de vídeo que incluye *MGS3* te pondrán al día del asunto sin problema. El objetivo principal del juego es sumergirte en una espesa jungla para rescatar a un ingeniero ruso que ha fabricado un arma tan potente y peligrosa que podría cambiar el curso de la Guerra Fría. Si has jugado con algún *Metal Gear* anteriormente, ya sabrás que esto es solo la punta del iceberg y que el argumento contiene giros inesperados, muchos personajes, diferentes objetivos y una gran cantidad de trampas argumentales. No vamos a contarte nada más de la historia ya que es un elemento vital en los juegos de *Metal Gear* y es mucho más divertido que lo descubras por ti mismo. Lo que si no podemos evitar es comentar las secuencias de video y algunos de los personajes que aparecen a lo largo de esta intrigante y sorprendente aventura. Aparte de Snake, el personaje más interesante que hemos visto tiene que ser la mujer de nombre The Boss. Tiene algo especial, un aura que pocas veces hemos visto y, en una gran cantidad de ocasiones nos ha dado la impresión de que ella era la protagonista del juego. Las secuencias de vídeo tienen una calidad excelente. Ya sea la coreografía, la colocación de la cámara o los movimientos de los personajes, todo se nos antoja a la perfección. Sí, ha veces se hacen un poco largas y no parece que siempre aporten la información que deberían. Pero son una parte de *Metal Gear* y guste o no, este es el estilo del juego, hay que aceptarlo. Lo que si no nos ha gustado son las conversaciones por radio –idénticas a las del codec de otros *Metal*. En muchas ocasiones no aportan nada y

< **Snake Eater** es un **excelente** título: divertido, entretenido, con una factura técnica impecable e infinidad de cosas por **descubrir** >









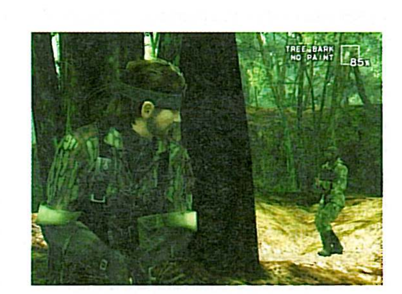
< Salvo en un par de ocasiones, los combates con los **jefes finales** son de lo mejor del juego y es donde **realmente** la diversión se dispara >

consiguen aburrir más de la cuenta.

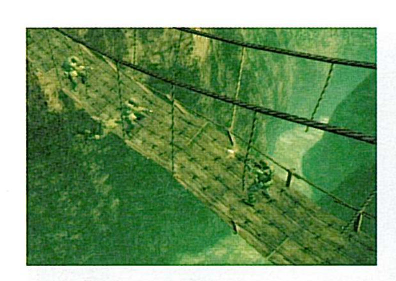
Por lo que respecta a los enemigos, otro de los aspectos más interesantes e importantes de cualquier *Metal Gear*, *Snake Eater* cumple con notable. Salvo en un par de ocasiones, los combates con los *jefes finales* son de lo mejor del juego y es donde realmente la diversión se dispara. Especial mención merece el combate con The End, el francotirador del grupo Cobra. Ya descubrirás tú el por qué.

En referencia a las novedades que trae consigo el juego, algunas funcionan bien y son interesantes y otras, simplemente, no funcionan o sobran. Lo del camuflaje de Snake –el poder cambiar de atuendo y pintura en la cara- es una buena novedad y aporta su granito de arena en la jugabilidad. Es gratificante mezclarse con el entorno y buscar siempre la mejor combinación de ropa para pasar *inadvertido* entre los enemigos. Aunque nos ha sorprendido ver cómo el hecho de que te descubran no tiene tanta trascendencia como antes. Las balas de los enemigos hieren poco a Snake y puedes cargarte a los soldados en menos que canta un gallo. Esto tira por los suelos mucha de la tensión que se vivía en anteriores entregas de la serie y al final, que un enemigo te descubra es más un engorro que un problema. Por lo que respecta al elemento de *supervivencia*, pues qué vamos a decir, no aporta nada a la jugabilidad y se puede *sobrevivir* sin él tranquilamente. Vale, puedes comer para recuperar energía. Eso está bien. Pero es que si te quedas quieto, sin hacer nada, Snake también recupera energía vital. Así pues, ¿para qué vamos a molestarnos en cazar y a comer? Y ese no es el mayor problema del juego. Las incongruencia en referencia a la verosimilitud del juego son constantes. Un título que va en plan *realista* no debería estar plagado de cosas *extrañas* como las que hemos visto. Vale, es un videojuego y se toman ciertas licencias como lo que se puede ver con los enemigos finales. Eso lo aceptamos. Pero hay otros elementos que no cuajan con el tono general del título y te recuerdan que, al fin y al cabo, estás delante de tu televisor con un dual shock en las manos.

En el aspecto visual, *Snake Eater* muestra pocas fisuras. Es impresionante

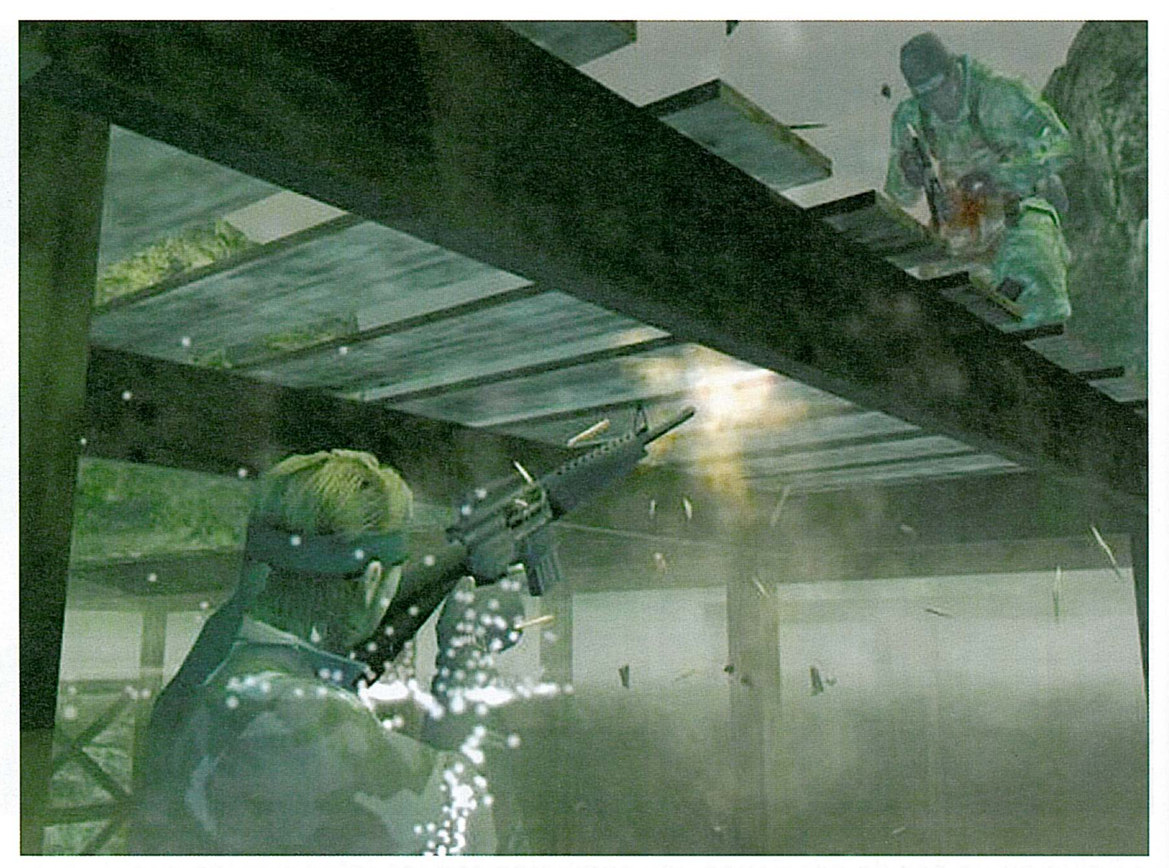


> Aunque hay alguna ralentización y en ocasiones hemos apreciado pérdidas de cuadros, a nivel visual, *Metal Gear Solid 3* es una auténtica locura. Está plagado de detalles que quitan el hipo.





> **Las secuencias de vídeo forman una parte vital de cualquier *Metal*. Aunque en ocasiones no estamos de acuerdo con su extensión, hay que reconocer que en *Snake Eater* tienen una calidad fuerra de toda duda. Los movimientos de los personajes son excelentes y *actúan* mejor que la gran mayoría de actores que vemos en la pantalla grande.**



y nos alegra ver que se ha incluido mayor variedad en los escenarios. Ya no estamos limitados a las zonas *industriales* de los otros *Metal*. Pero claro, tal alarde de efectos visuales, texturas y demás tiene sus *contras* y el motor gráfico se resiente en ocasiones mostrando pérdidas de cuadros por segundo. Aunque son pequeñeces que no ensombrecen la grandeza del título.

Pero los años no perdonan y, *Snake Eater* no sorprende ni mucho menos tal y como hicieron sus dos entregas anteriores. Según nuestra humilde opinión, el primer *Metal Gear Solid* fue uno de los mejores –o quizás deberíamos decir el mejor- juego jamás programado para PSone. *Metal Gear Solid 2* contó una historia mucho más interesante de lo que pueda parecer *a priori* y su aspecto gráfico era sorprendente. ¿Y qué pasa con *Snake Eater*? Pues que es más de lo mismo con el problema añadido de que se le notan los años. ¿Hace falta un cambio radical en la serie? ¿Se perdería con eso la esencia de *Metal Gear*? Resulta difícil decirlo, pero está claro que a Snake le convienen unas vacaciones. Que no se malinterpreten nuestras palabras. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* es un excelente título: divertido, entretenido, con una factura técnica impecable e infinidad de cosas por descubrir. El mundo a explorar que ofrece es rico en todos los aspectos y los fans de la serie disfrutarán como locos con él. Nosotros somos auténticos devotos de Kojima y sus obras, pero *Snake Eater* nos ha dejado un extraño sabor de boca, como si le faltara algo o ya no tuviera nada nuevo que ofrecer. ■

valoración

Sigue siendo el *Metal Gear* de siempre, con todo lo bueno y malo que eso conlleva. Es un gran título, con una historia interesante y algunas novedades sorprendentes. Pero le falta algo... Ese toque especial de obra maestra.

8 sobre **10**





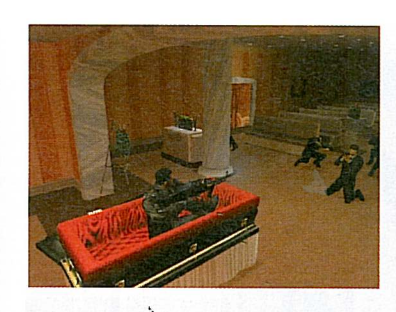




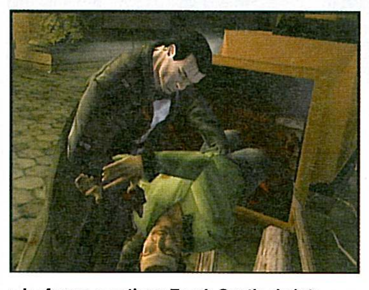
sistema: **ps2, xbox, pc** | desarrollador: **volition studios** | distribuidor: **thq** | disponible: **abril 2005** | precio: **59,95 euros** | web: **www.volition-inc.com**

The Punisher

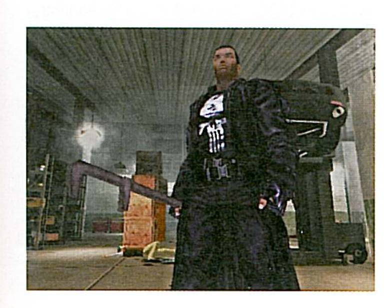
Dispara primero, pregunta después







> La forma que tiene Frank Castle de interrogar a los malos de turno no sigue al pie de la letra las normas establecidas en el reglamento de todo bueno policía. Pero la verdad es que da resultado. Los malhechores siempre acaban cantando. Por supuesto, al final del interrogatorio tendrás la posibilidad de dejar con vida a tu enemigo o finiquitarlo sin piedad alguna. Tú eliges.





LA POLÉMICA NO siempre es sinónimo de éxito y aunque un título incluya violencia desmesurada y salvaje, eso no le garantiza un puesto de honor en las listas de ventas. *San Andreas* no es un juego de matar prostitutas como algunos han querido ver y su éxito se debe a muchos otros factores que los buenos aficionados al entretenimiento digital ya conocemos de sobra. Pero no toca hablar de *GTA* en esta ocasión, sino de *The Punisher*, la nueva obra de Volition que nos llega de manos de THQ y presenta algunos de los momentos más ridículamente violentos que hayamos visto jamás en un videojuego.

¿Viste la película de *The Punisher* que se estrenó el pasado año? Pues olvídate de ella, el juego que tenemos entre manos no tiene nada que ver con el filme, algo bueno, sin duda. Este *Punisher* viene directamente de los cómics y nos presenta a un Frank Castle sin piedad que no duda en eliminar y *castigar* a aquellos que él cree se lo merecen. El sistema de juego recuerda enormemente al que ya vimos con *Max Payne*, aunque mucho más violento. Así pues, se trata de una aventura de acción en 3D en el que iremos aceptando misiones para imponer nuestra propia ley.

Una de las novedades que incluye *The Punisher* con respecto a otros títulos similares es la posibilidad de interrogar e intimidar a los malos de turno. Cuando algún personaje tenga algo importante que decir, un icono nos lo señalará y podremos acercarnos a él para interrogarle de la manera que nos plazca. Puedes machacarlo a puñetazos, ahogarlo, colgarlo del borde de una ventana y cualquier cosa violenta que se te pase por la cabeza. Pero cuidado, la gracia del asunto está en *acojonar* al sujeto en cuestión para que cante sin matarlo. Si te pasas de la raya, el malhechor puede terminar muerto en tus manos y, además de perder la información, el juego penalizará tu acción. Aunque cuando hayas conseguido que se chive y tengas lo que buscabas, siempre tendrás la opción de dejarlo vivir o liquidarlo sin escrúpulo alguno. Violento y salvaje, sí, sin duda. Nosotros nunca hemos dejado vivir a ninguno de los malos. Siempre terminamos disparándoles por la espalda o aplastando su cara contra una sierra mecánica. Sí, hay muertes especiales que casi te dolerán a ti, aunque bueno, mejor las descubres tu solo.

¿Es *Punisher* una apología de la violencia? Ni hablar. La violencia que presenta el juego es tan exagerada que resulta ridícula en su mayor parte y el juego es un simple shooter en 3D que divierte al principio y va perdiendo fuelle a medida que se avanza en la historia. Visualmente hablando cumple con su cometido. Hay muchos escenarios y misiones por llevar a cabo, pero no deja de ser algo que ya hemos visto antes.

Entretenido y salvaje a partes iguales aunque no revolucione el género al que pertenece. ■

valoración

Siguiendo los pasos de *Max Payne, The Punisher* es un título extremadamente violento que divierte en sus inicios y cansa un poco después. Para fans del género.

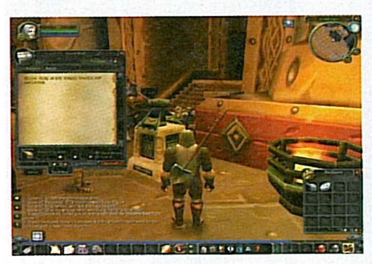
7 sobre **10**

sistema: **pc** | desarrollador: **blizzard** | distribuidor: **vivendi universal games** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.wow-europe.com**

World of Warcraft

Un mundo perfecto





> Que no te engañen estas imágenes, aunque a simple vista parece complicado, jugar con *World of Warcraft* es una de las experiencias más gratificantes y asequibles que hemos vivido en los últimos meses.



> Como tú mismo puedes apreciar, el nivel gráfico del título de Blizzard es impresionante. Verlo para creerlo.





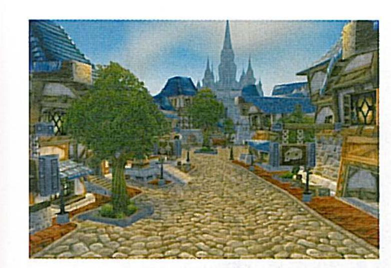
HAY DOS TIPOS de usuarios: los que ya se han dejado seducir por los MMORPGs (Juego de Rol Multijugador Masivo Online)- y los que todavía se muestran reticentes a esto de sumergirse en un nuevo mundo y pagar por ello una cuota mensual. Es perfectamente comprensible. Al igual que sucede con las televisiones digitales, algunos no se acostumbran a esto de comprar un título y después tener que abonar una cierta cantidad de euros cada mes para seguir jugando. Pero los tiempos cambian y, aunque solo sea para probarlo, debería replantearte tu posición con respecto a este tipo de juegos. Aunque solo sea un mes, si eres de los que nunca se ha adentrado en un mundo multijugador masivo online, no te pierdas esta oportunidad, la mejor oportunidad que tendrás por el momento. *World of Warcraft* es un diamante en bruto, una joya que brilla más que el sol y un juego único, especial y cuidado con tanto mimo que casi nos duele. Los chicos de Blizzard han vuelto a hacerlo, han creado una obra maestra que nadie, ni siquiera tú, deberías pasar por alto. Bienvenido a tu nuevo hogar, el *mundo* de Warcraft.

Tal y como dice el género al que pertenece, *World of Warcraft* es un juego masivo. Y no solo por el hecho de que miles de jugadores pueden participar en el al mismo tiempo, si no porque es simple y llanamente, enorme. Necesitaríamos un par de revistas enteras para poder explicar todo lo que se puede hacer en *WoW* y todo lo que ofrece el título de Blizzar, pero solo disponemos de tres páginas así que deberemos resumir y resaltar lo más notable y excepcional del juego. Es decir, todo.

Para los novatos en el género, *Wow* te permite crear tus propios personajes y vagar por un vasto mundo plagado de maravillas por descubrir. Hay combates, exploración, acción, alianzas, compañerismo, enemigos, aliados... Como en la vida real, vaya. Tú solo tienes que elegir a tu personaje, darle los atributos que quieras y crearlo a imagen y semejanza de lo que te plazca y aventurarte después en una de las experiencias más sorprendentes que podrás vivir en los próximos meses o incluso años. Por desgracia, los MMORPGs suelen llevar la etiqueta de títulos *complicados* o *difíciles*. Es cierto, no es fácil adentrarse en sus circuitos, pero listos como son los chicos de Blizzard, *WoW* presenta una interfaz y un sistema de juego que se adapta a las posibilidades de cada jugador como un guante. Da igual que nunca antes hayas sido tentado por este género, *WoW* te cautiva, te engancha y se deja jugar como ninguno.

La verdad es que *WoW* se parece enormemente a otros MMORPGs que ya llevan en el mercado cierto tiempo y, al no

< Es el mejor **MMORPG** jamás creado y uno de los mejores títulos del año, sin duda alguna >







> ¿Una foto de familia? Cantidad de héroes se dan cita a la vez en este maravilloso mundo.



< Otro aspecto que merece nuestros aplausos es cómo se ha tratado el tema de los jugadores que solo pueden adentrarse en **WoW** ciertos días a la semana >

ser el primero de su género, ha aprendido de sus competidores y lo ha mejorado todo. Sin miedo a equivocarnos, podemos afirmar rotundamente que *WoW* es el mejor en su categoría y de lejos. Está todo allí, todos los elementos que hayas podido ver en otros títulos están en *WoW*, pero la forma, la presentación y la perfección con la que todo parece desarrollarse no lo has visto nunca –ni nosotros lo habíamos visto nunca. Una vez entres en el mundo de Azeroth, difícilmente vas a poder salir.

Hay dos aspectos que nos han llamado la atención y que merecen ser comentados. En un juego de estas características, es inevitable que en un momento u otro vas a morir, que tu personaje va a estirar la pata. ¿Qué pasa cuando eso sucede? Pues no mucho, no te preocupes. En otros títulos, morir era un desastre y las penalizaciones que sufrías por haber sido derrotado eran devastadoras. No solo te dejaban casi por un inútil, sino que tenías la sensación de que habías tirado el tiempo a la basura y el cabreo que podías cogerte era monumental. Blizzard ha barrido esta opción de un golpe. Sí, hay la consiguiente penalización si tu personaje muere, pero no es un tema que debería preocuparte en exceso. Puedes *revivir* en el mismo sitio si algún compañero te asiste o, simplemente, puedes resucitar en el cementerio y esperar unos minutos a que tu personaje se recupere completamente. Cierto es que perderás algo de experiencia y que te verás debilitado. Pero volverás a ser el mismo de antes en cuestión de minutos y las armas u hechizos que se hayan debilitado podrás *arreglarlas* hablando con personajes no jugables que te asistirán a cambio de una suma de dinero.

Y el otro aspecto que merece nuestros aplausos es cómo se ha tratado el tema de los jugadores *hardcore* y de los jugadores que no pueden dedicarle demasiadas horas al día o que solo pueden adentrarse en *WoW* ciertos días a la semana. Nos explicamos. Imagina que formas equipo con otros cuatro jugadores. Ellos se sientan delante del ordenador 4 horas al día y tú solo puedes hacerlo un día a la semana. Claro está, su experiencia subirá como la espuma y en cambio tú, te quedarás rezagado y lo más probable es que te echen del grupo por inútil o poco *poderoso*. En Blizzard han tenido en cuenta este hecho y cuando no estés



> El objetivo principal del juego es cumplir misiones y explorar el universo Warcraft, pero también puedes retar a otros personajes reales que deambulen por las tierras de Azeroth y ver quién se alza vencedor. No cometas la imprudencia de enfrentarte a alguien con un nivel mucho más alto que el tuyo. Nosotros lo hicimos y no duramos ni medio minuto.





> Toma pose chulesca. Para ser un buen héroe hay que tenerlos bien puestos, incluso cuando hace un frío que te mueres.



online, tu personaje estará en un estado de reposo. No ganarás experiencia ni subirás de nivel, pero cuando vuelvas a conectarte, durante un tiempo, la experiencia que ganes por cumplir misiones subirá mucho más rápido que si te conectarás cada día. Que se tranquilicen los *hardcore gamers*. Esto no les afecta a ellos ya que si te conectas cada día, siempre serás más poderoso que un jugador que lo haga una vez a la semana. Pero no deja de ser una excelente y elegante forma de cuidar y animar a todo tipo de usuarios. Si ya te lo comentábamos al principio de esta review, *WoW* es una joya que no presenta fisura alguna y en la que todo está cuidado con soberbia y genialidad.

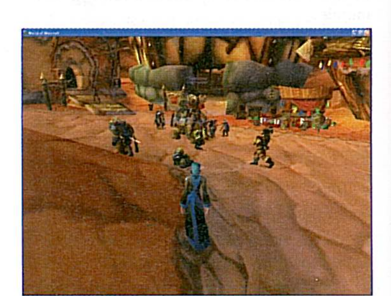
Por lo que respecta a la extensión del mundo de Azeroth, pues bueno, si algún día consigues recorrer todo el mundo, llámanos porque tendremos que felicitarte. El mundo creado por Blizzard es enorme. Puedes recorrerlo a pie si quieres o puedes servirte también de algunos *vehículos* que te llevarán de un sitio a otro a cambio de algunas monedas. En ocasiones, viajarás por el simple hecho de ver nuevos territorios y deleitarte con el diseño de los escenarios, porque tal y como puedes ver con las capturas que acompañan el motor gráfico del juego es de los que quitan el hipo. Los aficionados a *Warcraft III* y a su expansión no tendrán problemas para reconocer ciertos lugares o localizaciones y, en más de una ocasión, te descubrirás a ti mismo con la boca abierta y babeando al ver todo lo que se desliza por el monitor de tu ordenador.

Y como siempre, nos hemos guardado lo mejor para el final. Da igual que *WoW* tenga un apartado visual imponente, que puedas crear multitud de personajes, que el sistema de combates sea genial y que todo el conjunto esté creado con tanta excelencia. Si la jugabilidad no estuviera a la altura, todo se iría al traste. Por suerte y como habrás imaginado, *WoW* es una de las cosas más jugables que hayamos probado nunca. Es el mejor MMORPG jamás creado y uno de los mejores títulos del año, sin duda alguna. Lo decíamos antes, necesitas este juego y que no te de miedo el hecho de haber de pagar una miserable cuota mensual. No lo lamentarás. *World of Warcraft* está pensado para que disfrutes y ha sido creado para que los verdaderos aficionados y devotos de los videojuegos experimentemos una aventura como jamás hemos experimentado. La verdad es que ya no tenemos más palabras, no se nos ocurre otra forma de decírtelo. Vamos a decirlo claro y alto: ¡cómprate este juego!

valoración

Una obra maestra se mire por dónde se mire. Recoge lo mejor del género y lo mezcla con ese toque mágico que solo una compañía como Blizzard sabe dar a sus productos. Que no te falten en tu videoteca o lo lamentarás.

10 sobre **10**





sistema: **xbox** | desarrollador: **tecmo** | distribuidor: **microsoft** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.deadoralivegame.com**

Dead or Alive Ultimate

Combates a muerte en la red







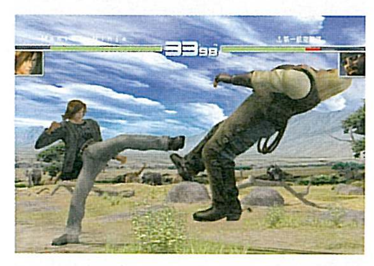


> Las chicas de *DOA* siempre han sido uno de los puntos más discutidos en cualquier entrega de la serie. Como puedes ver, han vuelto más bellas que nunca.

A VECES NOS preguntamos qué combates resultan más encarnizados, si los que se llevan a cabo en algunos títulos de lucha o los que se producen entre juegos de lucha por ver quién es el mejor o quién ofrece los combates más reales o divertidos. La verdad es que a nosotros nos preocupa más la jugabilidad de la obra en cuestión y, en ese aspecto, la saga de Tecmo, *Dead or Alive*, pocos rivales tiene. Cierto es que series como *Virtua Fighter* o *Tekken* parecen ofrecer más profundidad en su sistema de juego, pero la vistosidad de los gráficos y la velocidad de los personajes en *Dead or Alive Ultimate* no tiene, por ahora, comparación alguna.

Un tanto sorprendidos nos hemos quedado al ver la versión final de *DOA Ultimate* ya que no sabíamos muy bien ante qué estábamos. ¿Una continuación? ¿Una expansión? ¿Un *remake*? Un poco de toda quizás. *Dead or Alive Ultimate* es como una versión *remasterizada* del primer *DOA* y de *DOA2*, pero con los gráficos de *DOA3* y algunas novedades que harán las delicias de todo aficionado a los *beat 'em ups*. La anterior obra de Tecmo ya lucía un aspecto visual que se nos antojaba imposible de superar, pero ya sido superado, sin duda. *Ultimate* es mejor que su predecesor en todos los aspectos. Más bonito, más rápido y más jugable. Si eres un fan de la serie, esta nueva entrega te volverá loco ya que tiene todo lo bueno de las entregas anteriores y dispone de opciones de juego online. Sí, *Ultimate* se sirve del genial servicio de Xbox Live y multiplica la jugabilidad hasta cotas inimaginables. Por suerte, los modos de juego online funcionan a la perfección y los torneos y combates que tienen lugar a través de la red te harán olvidar que tienes vida propia y que el mundo real te reclama. A la porra con todo, si te dejas seducir por las imposibles curvas de las luchadores de *DOA*, ya puedes despedirte de tu familia, de tu perro y de todo lo que has vivido hasta el momento. De tu novia no hace falta que te despidas, ya se despedirá ella de ti. O lo que es más probable, te quitará el mando de las manos y será ella quien se pase horas y horas dentro de Live. ¿Lo mejor que puedes hacer? Jugad los dos a la vez y dejad el listón bien alto por lo que respecta a los usuarios españoles.

Y poco más hay que comentar sobre este *Ultimate*. Es como un refrito de todo lo que ya hemos visto anteriormente en la saga, pero que te deja un sabor de boca excelente. Se ha mejorado todo, se han incluido nuevas opciones y todos los personajes que has llegado a querer vuelven para que disfrutes con ellos. Y sí, los pechos de los personajes femeninos se mueven como siempre... ■



> Aunque se han aprovechado muchos elementos de anteriores entregas de *Dead or Alive*, el motor gráfico de *Ultimate* estruja las posibilidades de Xbox al máximo.

valoración

La saga de Tecmo se adentra en la red a través de Xbox Live y lo hace de la mejor manera, a base de puñetazos y patadas. Lo mejor de la serie en un solo DVD.

8 sobre **10**

sistema: **ps2, xbox** | desarrollador: **pandemic** | distribuidor: **activision** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.lucasarts.com/games/mercenaries/main.html**

Mercenarios: El arte de la destrucción

Por un puñado de dólares





> No, no puedes pilotar ese avión. Puedes hacer un montón de cosas, pero no tantas como en *GTA*.



> ¿Un tanque haciendo un caballito colina abajo? En *Mercenarios* tienes vía libre para hacer casi todo lo que quieras...





PANDEMIC SE ESTÁ convirtiendo a pasos agigantados en una de las desarrolladoras más fructíferas y esperanzadoras del panorama actual. El año pasado nos sorprendieron con una adaptación más que aceptable del universo Star Wars (*SW: Battlefront*) y con el excelente *Full Spectrum Warrior*, y para este 2005 tienen en cartera un prometedor *Destroy All Humans!* al que ya estamos deseando ponerle las manos encima. Pero no nos precipitemos, porque antes de meternos en la piel de un alienígena empeñado en exterminar a los humanos, han tenido la delicadeza de meternos en la piel de un humano, en pleno campo de batalla, para ir viendo cómo los humanos se exterminan entre ellos...

Mercenarios te sitúa en medio de un conflicto bélico a tres bandas que tiene lugar en alguna remota región de Corea del Norte. Uno de los principales mandamases del ejército del país ha decidido que prefiere ir por libre, que no le da la real gana de seguir con el proceso de reunificación que se está llevando a cabo y que pasa olímpicamente de fusionarse con sus vecinos del sur. Y claro, éstos se han pillado un mosqueo de cuidado y han decidido desplazar sus carros de combate unos cuantos kilómetros más arriba de donde los guardan habitualmente, para explicarles y hacerles entender de una vez por todas la conveniencia de olvidar viejas rencillas y envidias.

Los chinos han metido baza en el asunto porque sí, porque les sobran recursos humanos y porque el conflicto les pilla cerca, y han movido unas cuantas unidades hasta la zona para hacerse notar y demostrar que ellos también lo valen. La comunidad internacional se ha hecho la sorprendida, y ha trasladado una buena cantidad de cascos azules a la región a ver qué demonios pasa, deseándoles buena suerte y esperando que de paso encuentren algún arma de destrucción masiva que justifique la intervención. Y en medio de todo ese follón, la mafia rusa campa a sus anchas negociando la venta de armas con unos y otros y tú haces tu agosto vendiendo tus dotes de mercenario al mejor postor, mientras tratas de apresar a los 52 cabecillas norcoreanos que han armado semejante jaleo y te haces de oro con las recompensas que ofrecen por sus cabezas.

Seguramente ya estés al tanto de la tan aclamada jugabilidad «a lo *GTA*» que ofrece la última obra de la compañía americana. Tienes completa libertad para decidir qué, cómo y cuándo hacerlo, a quién atacar y dónde ir a cada momento, y tus decisiones te pueden llevar tanto a ser considerado como un completo embustero por todas las facciones como a ganarte el respeto y la admiración de algún bando en particular, y convertirte así en su chico de los recados. El sistema funciona bien, y te hace sentirte dueño de la acción desde el primer momento en que coges el pad y te dispones a poner un poco más de









desorden entre tanto desconcierto.

¿Quieres ir a tu bola? Dedícate a ganar dinero con las misiones alternativas que encontrarás por el mapa y olvídate de todo lo demás: carreras contrarreloj, masacres colectivas, localización de objetivos, etc. ¿Quieres hacer un trabajito para los chinos? Dirígete a su cuartel general y habla con el general, seguro que tiene algo para ti. A lo mejor la misión requiere que encuentres un vehículo de los surcoreanos para infiltrarte en su territorio y pasar desapercibido, así que ve con cuidado. ¿Te han descubierto? No hay problema, dales su merecido e intenta seguir adelante... o aborta la misión y soborna a alguno de sus jefazos para que se tranquilicen y te ofrezcan algún otro cometido.

Las tareas que has de realizar son muchas y variadas, pero lo mejor de todo es el libre albedrío con el que se ha tratado la forma de llevarlas a cabo. Puedes agenciarte cualquier vehículo que veas para moverte entre los distintos puntos del mapa, como jeeps, carros blindados, helicópteros o autobuses; hacerte pasar por miembro de un determinado bando para que no se te echen encima, atrincherarte tras puestos defensivos con enormes metralletas entre las manos, arrojar bombas normales o colocar bombas de detonación remota, pedir refuerzos aéreos y bombardeos vía satélite, intentarlo todo por ti mismo con un simple rifle de asalto...

Mercenarios está lleno de posibilidades. Sus programadores han creado las bases de un producto altamente receptivo, maleable y flexible, que tan pronto se convierte en un tradicional shooter en tercera persona como en una aventura de infiltración, un juego de carreras o una amalgama de géneros en la que lo único que importa es terminar con éxito cada misión. Y lo hace de forma que resulta divertido, sin altibajos o tiempos muertos en su desarrollo, ya hagas de él un simple arcade de disparos o intentes buscarle las cosquillas poniendo a prueba la libertad de su sistema de juego.

La música tiene momentos brillantes –no todos-, con melodías orquestadas y coros que parecen sacados de la mejor película de Hollywood, los efectos de sonido dan la talla y los gráficos se sirven del motor Havok para mostrar un entorno aparente y realista, aderezado por una razonable variedad de localizaciones distintas y unas texturas de buena factura que sólo lastran ocasionales ralentizaciones en el flujo de cuadros por segundo.

De todas formas, no dejes que nadie te lleve a engaño haciéndote creer que se trata de la versión bélica de *GTA*. La variabilidad de su desarrollo se fundamenta en la ausencia de un argumento, una historia que contar, un guión que te pueda implicar aún más en la acción y que te haga sentir los fallos y aciertos como propios. No eres Carl Johnson, no te has mudado de vuelta a Los Santos para acudir al funeral de tu madre y no vas a conocer a cantidad de tipos interesantes de los que puedas desconfiar o aprender cosas. Y desde luego, no tiene su duración, ni su extensión, ni su diversidad de zonas y misiones...

Pero coño, es tremendamente divertido. De eso se trata, ¿no? ■

valoración

Hubiera sido la bomba con algún modo online (a los que se presta como ningún otro juego) y un pelín más de diversidad «a lo *GTA*». Tal y como está, se ha quedado en *sólo* un juego fantástico...

8 sobre **10**

sistema: **ps2, gc** | desarrollador: **clover studio/capcom** | distribuidor: **electronic arts** | disponible: **sí** | precio: **63,95 euros** | web: **www.capcom.com**

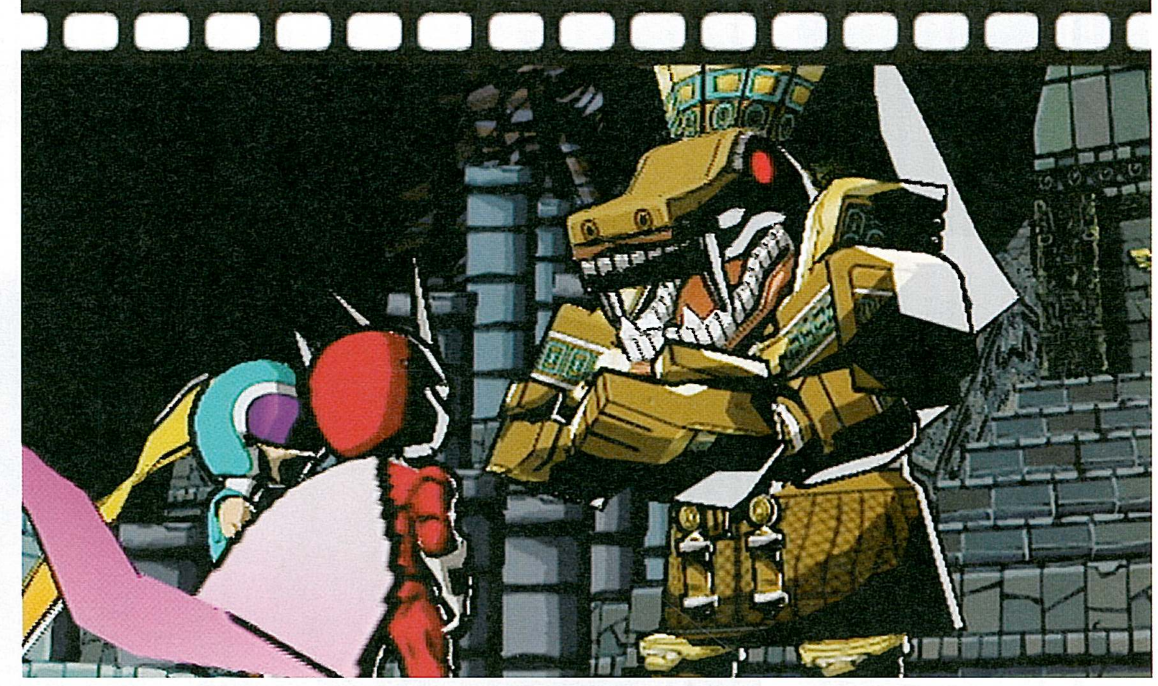
Viewtiful Joe 2

¡Henshin a go-go, baby!





> **Visualmente hablando, *VJ2* es impresionante. *Viewtiful is beautiful*, que dirían los ingleses.**



> **Cada jefe tiene su punto débil. Éste en particular sufre ciertos desajustes en sus horas de sueño que nos han recordado a Palomino…**



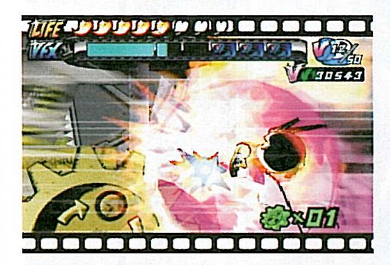


JOE HA VUELTO. El héroe más salchichero y estiloso de todos los tiempos vuelve a tener trabajo, y nosotros podemos dejar de echarle una mano como ya hiciéramos a principios del año pasado con el original de GameCube y, unos meses más tarde, con la correspondiente versión de PS2. Pero esta vez viene dispuesto a irrumpir en las dos consolas al mismo tiempo, para regocijo de todos sus fans y desdicha de xboxers (si bien seguro que a muchos usuarios de GameCube no les hubiera importado en absoluto volver a disfrutar de unas semanitas de exclusividad temporal), y además lo hace muy bien acompañado: Silvia, su novia, la chica a la que tuvimos que ayudarle a rescatar en la primera entrega, se ha unido a la fiesta y ha decidido que también ella puede y quiere aportar su granito de arena para sacar al Capitán Blue del berenjenal en que lo ha metido Black Emperor. Y créenos si te decimos que la suya es una aportación que va mucho más allá de aspectos meramente estéticos o argumentales.

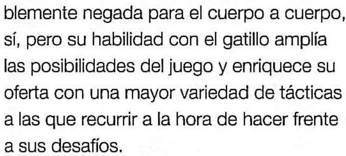
Conoces el original, ¿verdad? Clover Studio sorprendió en su día a propios y extraños con un excelente beat 'em up de desarrollo horizontal, gráficos cel shading y algún que otro puzzle no demasiado complicado que aportaba algo de variedad a la -a priori- monótona tarea de «rescatar a la chica» repartiendo guantazos a diestro y siniestro. *Viewtiful Joe* lo tenía todo: una trama divertida, un protagonista rompedor, un aspecto sensacional y, sobre todo, unas técnicas especiales alucinantes en las que Joe controlaba el tiempo y despachaba a los enemigos entre combos y efectos de lo más *cool*. El primer *Viewtiful* era visualmente impresionante, entraba por los ojos y tenía un diseño exquisito, pero sobre todo destacaba por haber recuperado para los tiempos modernos una jugabilidad 2D casi extinta, repleta de saltos, puñetazos, patadas y demás. En muchos aspectos, era el contraejemplo perfecto al que recurrir en las reuniones de freaks que todavía siguen afirmando que los polígonos no valen para nada y que no son más que el principio del fin de la era del entretenimiento electrónico.

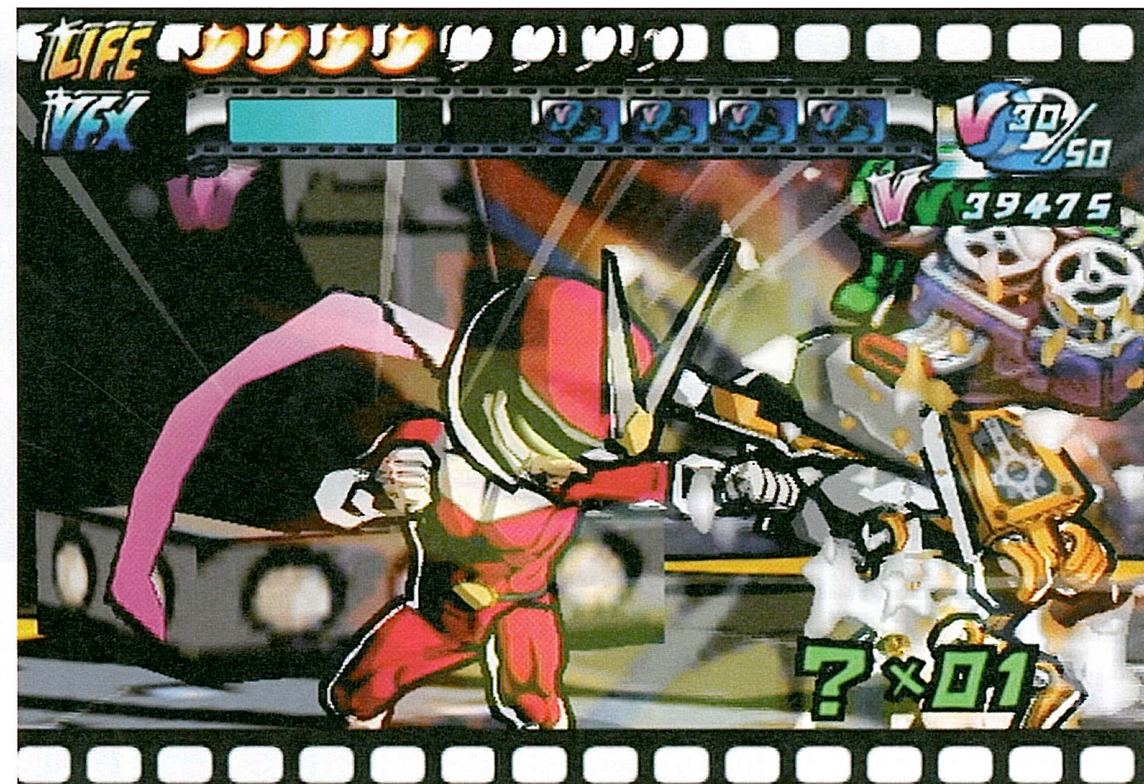
Te contamos todo esto porque *Viewtiful Joe 2* es, en esencia, una puesta a punto de las virtudes de la primera parte, y por tanto una excelente oportunidad de descubrirlas si en su día te la perdiste o te pasó inadvertida (algo que te perdonamos por ser tú, pero que no tiene la más mínima justificación). Nuevos escenarios, nuevos enemigos, nuevos puzzles, nuevos movimientos, nuevo modo para dos jugadores… Lo mejor de todo es, sin duda, la inclusión de Silvia como personaje alternativo y seleccionable en cualquier momento de la aventura mediante una simple pulsación de botón. Lejos de suponer un simple añadido estético, la novia de Joe maneja un par de pistolas que le permiten realizar ataques a distancia y resultan especialmente útiles en los enfrentamientos contra los jefes de final de fase. Es terri-











blemente negada para el cuerpo a cuerpo, sí, pero su habilidad con el gatillo amplía las posibilidades del juego y enriquece su oferta con una mayor variedad de tácticas a las que recurrir a la hora de hacer frente a sus desafíos.

Joe sigue teniendo la habilidad de ralentizar o acelerar el tiempo, además de conservar el «Zoom», mientras que Silvia sustituye el «Mach Speed» (conserva el «Slow») por un movimiento que repite varias veces el golpe realizado y triplica el daño infringido. Ambos pueden ampliar su repertorio canjeando los puntos conseguidos durante la partida en una especie de tienda a la que se accede desde el menú principal, y en muchas ocasiones no les quedará más remedio que recurrir a alguna técnica especial para resolver algún puzzle o despachar a algún nuevo enemigo -aspecto éste que ya estaba presente en determinados momentos del *Viewtiful Joe* original, pero que en esta segunda parte se potencia y da lugar a una buena cantidad de quebraderos de cabeza-. Por descontado que el estilo y la «belleza» de tus acciones influyen decisivamente en la cantidad de puntos obtenidos con cada golpe –estamos hablando de un juego «*Viewtiful*», ¿recuerdas?-, de modo que sigue siendo recomendable diversificar los combos y echar mano de todos los movimientos especiales para no quedar como un cateto.

Gráficos, sonido, música, efectos especiales... Todo en la última obra de Clover Studio presenta una enfermiza atención al detalle y está pensado para ofrecer una mejor experiencia de juego. Cada vez que Joe o Silvia aprenden un nuevo movimiento, aparece un nuevo puzzle o enemigo que lo pone a prueba y representa un nuevo desafío para el jugador; desafíos que a menudo implican la utilización de varias técnicas simultáneas, lo que puede generar ciertas dificultades y acabar desembocando en puntos negros que entorpezcan el avance del jugador. De hecho, éste el mayor y único problema del juego: la facilidad con que puede caer en puzzles frustrantes y obligar al jugador a repetir varias veces cada fase, hasta descubrir el punto débil de sus jefes. Nos gustan los juegos complicados, sí, pero alguno de los puzzles es... ¿cómo decirlo? ¿Poco intuitivo? Y sí, sabemos que hay un modo de dificultad para críos, pero a ver quién es el guapo que lo elige y le hace pasar ese mal trago al bueno de Joe delante de Silvia...

Independientemente de su dificultad esperábamos mucho de él, y no nos ha defraudado en absoluto. *Viewtiful Joe 2* conserva la frescura y el carácter de un juego que hace poco más de un año rompió moldes y nos hizo volver a creer en viejas fórmulas de jugabilidad, aún pasando de puntillas por el mercado y siendo ignorado por una gran masa de jugadores ocasionales. Y lo hace a lo grande, como no podía ser de otra forma, con el mismo estilo y personalidad de su protagonista y sin necesidad de recurrir a estúpidos subtítulos que llamen la atención de jugadores a los que la simple unión de un «2» y una «D» parece provocar arcadas.

Viewtiful Joe 2 sólo tiene un «2» añadido en su título, pero la «D» se la ponemos nosotros. «D» de deslumbrante. Y que los *casuals* se lo sigan perdiendo. ■

valoración

Un pelín difícil de más, pero conserva el espíritu de su predecesor y lo perfecciona con la más que interesante incorporación de Silvia y sus pistolas. Imprescindible para presumir delante de los amigos y hacerles entender porqué todo lo *freak* no es necesariamente raro o malo.

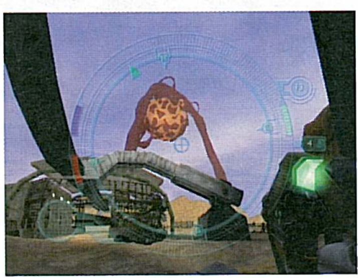
8 sobre **10**

sistema: **ps2, xbox** | desarrollador: **vicious cycle** | distribuidor: **take two** | disponible: **sí** | precio: **29,95 euros** | web: **www.globalstarsoftware.com**

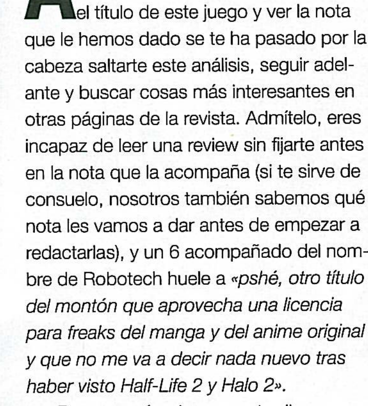
Robotech Invasion

Los robots nos invaden... ¿otra vez?





> De esa «cosa» no puede salir nada bueno. Reúnete con tus compañeros y destrúyela, haz el favor.

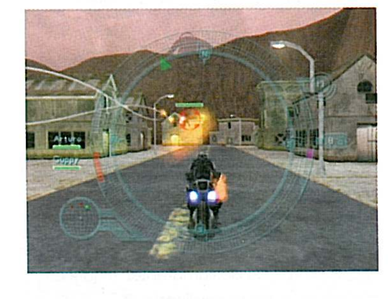


APOSTAMOS MEDIO BOCADILLO de chistorra a que nada más leer el título de este juego y ver la nota que le hemos dado se te ha pasado por la cabeza saltarte este análisis, seguir adelante y buscar cosas más interesantes en otras páginas de la revista. Admítelo, eres incapaz de leer una review sin fijarte antes en la nota que la acompaña (si te sirve de consuelo, nosotros también sabemos qué nota les vamos a dar antes de empezar a redactarlas), y un 6 acompañado del nombre de Robotech huele a *«pshé, otro título del montón que aprovecha una licencia para freaks del manga y del anime original y que no me va a decir nada nuevo tras haber visto Half-Life 2 y Halo 2»*.

Pues... qué quieres que te digamos, tienes razón. *Robotech Invasion* no va a revolucionar el mundo de los shooters ni a hacer que mucha gente se moleste en leer comentarios de juegos ante los que ya de antemano manifiestan una evidente aversión. Es excesivamente lineal, plano y superficial, la historia es una mera excusa para presentar un desfile de escenarios vacíos y una acción con pocas pretensiones (los Invid han invadido el planeta y tú tienes que expulsarlos a patadas y bla, bla, bla) y en muchos sentidos supone un gran paso atrás con respecto a lo que hemos podido ver en los últimos tiempos. Pero eso no significa que necesariamente sea una castaña de juego, ni que resulte un tostón infumable hasta para los fans de Macross y derivados. De hecho, además de una buena cantidad de defectos, *Invasion* esconde unas cuantas virtudes entre sus bits que no sería justo que pasaran desapercibidas.









La música, por ejemplo. Pensarás que estamos de guasa si te decimos que una de las mayores virtudes de un shooter es su banda sonora, pero tienes que oírla para entenderlo. ¿Te suena Jesper Kyd? Es el responsable de la música de juegos como *Hitman* o *Freedom Fighters*, y como siempre ha vuelto a realizar un excelente trabajo en esta adaptación de la tercera parte de Robotech. Vicious Cycle también ha recurrido a fuentes externas para el apartado gráfico del juego, y aunque en esta ocasión Havok ha sido terriblemente infrautilizado, no deja de ser una garantía de un entorno 3D sólido y consistente. El prólogo introductorio es de una intensidad desbordante, la acción se puede observar en primera o tercera persona, puedes utilizar un «ciclón» -una especie de moto futurista- para lanzar cohetes y desplazarte a gran velocidad en las zonas abiertas y dispone de modo online para hasta 8 jugadores. Y, además, tiene un precio estupendo.

Pero como te decíamos no aporta absolutamente nada nuevo a las docenas de shooters de calidad que hemos recibido en las últimas semanas, y no podemos recomendarlo por encima de juegos mucho más completos y variados como los que seguro que te están viniendo a la cabeza ahora mismo. Si el control de la moto no fuera tan defectuoso, los decorados tan sobrios y los NPCs tan espantosamente intrascendentes, a lo mejor se hubiera convertido en un interesante segundo plato; pero tal y como están las cosas... ■



valoración

Ha salido en una mala época y ha coincidido con una competencia que hoy por hoy se muestra intratable. Se deja jugar, pero no incita a hacerlo.

6 sobre **10**

sistema: **xbox** | desarrollador: **tecmo** | distribuidor: **microsoft** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.tecmogames.com**

Project Zero 2 Crimson Butterfly Director's Cut

Toma fotografías y llévate un recuerdo terrorífico







> Cuando veas un careto tan de cerca, lo mejor es que dispares rápidamente. El círculo que rodea la cara te dirá si son espíritus malignos, claves secretas por descubrir o cualquier otra cosa terrorífica.





TODOS LOS OJOS están puestos en el nuevo *Resident Evil 4* de Capcom. Lleva ya muchos años esta compañía japonesa liderando el género de los *survival horrors* –termino que ellos mismos se sacaron de la manga- pero hay otros títulos, por supuesto. Cuando nadie daba un duro por él, *Silent Hill* sorprendió a propios y extraños y se convirtió en un clásico inmediato. Su éxito ya le ha reportado tres secuelas de talante similar. Y no acaba ahí la cosa. Los creadores de *Dead or Alive* y *Ninja Gaiden* también tenían algo que contar y hace ya algunos años nos brindaron el excelente y aterrador *Project Zero*. Con un sistema de juego extraño y cautivador a la vez, estos chicos se metieron en el bolsillo un buen número de usuarios y ahora vuelven a la carga, con la versión para Xbox de *Project Zero 2 Crimson Butterfly Director's Cut*, que hace ya algún tiempo se dejó ver por entre los circuitos de PlayStation 2.

La historia se centra en dos hermanas gemelas, Mio y Mayu Amakura. Podrás controlar a ambos personajes, pero en la mayor parte de la aventura será Mio quién tome las riendas del asunto. Después de perderse por un bosque, estas dos simpáticas chicas se topan de frente con un pueblo que se suponía desaparecido misteriosamente. Como el camino de vuelta parece que también se ha desvanecido en la oscuridad, no te queda más remedio que adentrarte entre las fantasmales casas y descubrir secretos y espíritus que esperan silenciosamente almas asustadizas como la tuya. Nada más llegar al poblado, te encontrarás con una cámara fotográfica que será el eje de todo el juego. Con ella puedes hacer casi de todo. Descubrir secretos, abrir puertas bloqueadas por fantasmas, enviar a los espíritus malignos al lugar del que provienen, sea cual sea ese lugar y, en definitiva, podrás avanzar por toda la aventura gracias al fantástico carrete que nunca se termina. Sí, a diferencia de la primera entrega, en *Project Zero 2* el carrete básico de la cámara es infinito. No ocurre lo mismo con los carretes *superiores* que te encontrarás más adelante, pero eso ya es otro cantar.

Gracias a un buen apartado gráfico y a un impresionante apartado sonoro, *Project Zero 2* consigue crear de nuevo una atmósfera agobiante y terrorífica a partes iguales. Deambular por las calles de este fantasmagórico pueblo no son unas vacaciones ideales, pero su argumento te pica la curiosidad y, aunque debas soportar sustos que te hielan la sangre, querrás avanzar hasta descubrir todo el cotarro. Buenos personajes y buena narrativa completan un título interesante y, aunque no tan innovador como el original, sí merecedor de parte de tu tiempo. Si te gusta el género, claro está. ■

valoración



Otra opción más dentro del género de los *survival horrors* hasta ahora dominado por Konami y Capcom con sus *Silent Hills* y *Resident Evils*. Interesante propuesta.

8 sobre **10**

sistema: **playstation 2** | desarrollador: **polyphony digital** | distribuidor: **sony** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.gran-turismo.com**

Gran Turismo 4

¿El nuevo rey de la simulación?

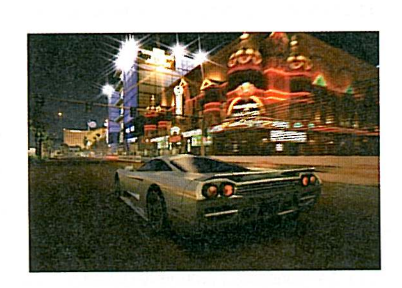




> La cantidad de coches que atesora *GT4* es impresionante. No los hemos contado, pero hay un montón, muchos más de los que necesitas para disfrutar con el juego.



> Ha vuelto una serie mítica, la serie que revolucionó la simulación automovilística y pretende mantenerse en lo más alto del trono.



AUNQUE CUESTE CREERLO, por fin ha llegado uno de los momentos más esperados de los últimos meses. Hace unos días, recibimos en la redacción de *The Game.Mag* la versión final de la nueva obra de Polyphony Digital, es decir, *Gran Turismo 4*. Se trata de una de las series de más prestigio de la corta historia de los videojuegos, uno de los baluartes de Sony y una saga que revolucionó la forma de ver la simulación automovilística en los tiempos de PSone y el primer *Gran Turismo*. Esta cuarta entrega sigue siendo *Gran Turismo* por los cuatro costados, con todo lo bueno y malo que eso conlleva, aunque mucho nos tememos que en esta ocasión, hay más lado malo que bueno. A decir verdad, no es que no nos haya gustado *GT4*. Lo acontecido es peor, nos ha dejado indiferentes y un tanto fríos. Pero vayamos por partes.

Somos conscientes de que el análisis que sigue va a molestar a más de un fan de la serie e incluso algunos lectores van a cabrearse con nosotros. Eso es algo habitual. No gustaron nuestras críticas a la serie de Sonic (y reconocemos que nos excedimos en aquel caso) y no van a gustar algunos de los contenidos que verteremos a continuación. Pero queremos aclarar algo. No tenemos nada en contra de *GT*. Es más, junto con *Metal Gear Solid, Colin McRae* y algún otro título que nos dejamos en el tintero, tanto *Gran Turismo* como *Gran Turismo 2* son dos obras maestras de la ya casi extinta PSone que han escrito su nombre con letras de oro en el palacio que debería erigirse a esta consola. Dilapidamos horas y horas de diversión con las dos primeras entregas de Polyphony y, el salto que dieron los chicos a PlayStation 2 con su serie fue loable. No existe todavía hoy ningún simulador de conducción que haya ensombrecido la grandeza de *GT3 A-Spec*, ni siquiera este nuevo *Gran Turismo 4*. Aclarado esto, vamos a entrar en materia.

Gran Turismo 4 es un título que viene cargado de modos de juego, circuitos y coches. Lo que ha venido ofreciendo siempre, para ser claros. Sigue siendo igual de realista que antes y el apartado técnico está a la altura de lo esperado. Pero poco, muy poco a cambiado con respecto a *GT3*. Y hay que tener en cuenta que la entrega anterior salió al mercado allá por el año 2001. Cuatro largos años en los que parece que muy poco a mejorado y en los que la serie parece haber perdido impulso. Sí, hay más de todo, pero las carencias y los fallos siguen estando ahí. Mientras que otras compañías parecen haber evolucionado u ofrecido otros caminos, Polyphony sigue fiel a su filosofía que empieza a oler a caduca. Si te gusta las cosas tal y como están y no eres partidario de los cambios, *GT4* te va a encantar. Si esperas algo nuevo o revolucionario, mejor busca en

< Tendremos que esperar hasta la llegada de PlayStation 3 y **GT5** para disfrutar de algunas novedades que valgan la pena >







> Algunas de las marcas que podrás encontrar en la cuarta entrega de esta ya clásica saga de conducción.



< El sistema de juego sigue siendo el mismo de siempre: compite en carreras, gana licencias, adquiere nuevos coches, modifica sus características... >

otra parte.

A lo mejor suena a tontería, pero ¿por qué los coches de *GT4* siguen sin mostrar ni un miserable rasguño aunque los trates a patadas? Pudimos aceptar este hecho en el primer *GT*, incluso en su secuela. Ya nos mosqueó que no hubiera física de daños en *GT3*, pero la gota ha colmado el vaso con *GT4*. No nos sirve la excusa de que los fabricantes de coches no quieren que sus *autos* aparezcan destrozados ya que todos los otros títulos de conducción muestran física de daños. Incluso Ferrari dejó que vapuleáramos su flamante Enzo en *Project Gotham Racing 2* podremos hacer lo mismo con todos los coches de *Forza Motorsport*. Este aspecto no repercute negativamente en la jugabilidad, pero tira por los suelos la verosimilitud o el realismo que pretende ofrecer uno de los mejores simuladores de conducción que hay en el mercado. Sí, hace poco en Polyphony anunciaron que en la próxima entrega de *GT*, los coches sí sufrirían daños... De igual manera que hace tiempo se nos prometieron opciones online para *GT4*.

Ese es otro de los puntos negativos del título, la total ausencia de modo multijugador online. Una auténtica lástima. Solo por poder jugar partidas a través de la red ya se hubiera justificado la compra de *GT4*, aunque hubiera sido idéntico a *GT3*. Pero nos hemos quedado sin esta opción y es algo que toca las narices, hablando claro. Y estamos seguros que no somos los únicos en sentirnos decepcionados por la ausencia de este modo de juego.

Vamos a otra cosa mariposa: la cámara. ¿Por qué está tan pegada al culo de los coches? Vale, eso pasa en todos los otros simuladores, pero en el caso de *GT4*, un simple y ligero toque a la palanca analógica hace que tanto el coche como la cámara se muevan a la vez de manera demasiado brusca. Cuesta acostumbrarse y en nuestro caso, hemos terminado más mareados que de costumbre. Incluso después de probar durante horas *GT4*, hemos vuelto a otros simuladores para asegurarnos de que no pasa lo mismo en ellos y no, la cámara es mucho más suave y elegante en otros juegos que no hace falta comentar. Lo más normal es que termines utilizando la cámara *frontal* y que te olvides de ver el coche en pantalla. A los que les guste este punto de vista, genial, pero a nosotros nos encanta ver el







> **Aunque las repeticiones ya no impresionan o no interesan como antes, las de *GT4* siguen siendo una belleza.**



automóvil que conducimos sin tener que marearnos.

Pero no todo es negativo en *GT4*. Hemos empezado con lo peor, lo que menos nos ha gustado, pero aún y así, *GT4* sigue siendo un gran título repleto de opciones y modos que tardarás meses en completar. El sistema de juego sigue siendo el mismo de siempre. Compite en carreras, gana licencias, adquiere nuevos coches, modifica sus características... Lo de siempre. Si ya has jugado con otros *GTs*, ya sabes lo que te espera.

En el aspecto técnico, *Gran Turismo 4* se sirve de un motor gráfico excelente que plasma con soberbia todos los circuitos y coches que a veces cuesta creer que no sean reales. Pero una vez más, esto ya lo habíamos visto con *GT3*. No es tanta la diferencia en el aspecto visual con respecto a su predecesor y esa sensación de "esto ya lo hemos visto" no nos abandona en ningún momento.

La verdad es que nos está doliendo más de lo que creíamos realizar esta review. Nos encanta la serie de *Gran Turismo* y en Polyphony Digital ya han demostrado en más de una ocasión que son unos auténticos genios. Podríamos haber comentado todos los modos de juego uno a uno, todos los coche y circuitos que contiene *GT4* y las sorpresas que esconde el juego. Pero eso ya lo sabes tú, lector y no hace falta que te lo contemos nosotros. Hemos preferido hablar de las sensaciones que transmite el juego y de la experiencia que supone participar en cualquier carrera de *GT4*. La experiencia es buena, sin duda, pero igual de buena que antes, no mejor. Y cuando decimos antes, hablamos de hace cuatro años. Cuatro años en el mundo del entretenimiento digital es mucho tiempo y los usuarios de videojuegos son muy exigentes. Ya nos pareció mal esa *estafa* de nombre *GT4: Prologue* que no aportaba nada a la serie y suponía un desembolso de dinero totalmente innecesario. Esperábamos más, mucho más de *GT4* y no nos parece que lo haya ofrecido. Continúa siendo el mejor simulador de conducción para PlayStation 2, sin duda, pero anda lejos de ser el título definitivo que muchos esperaban y hay otras compañías que parecen tener más potencia de caballos en los motores de sus oficinas. Está claro que tendremos que esperar hasta la llegada de PlayStation 3 y *GT5* para disfrutar de algunas novedades que valgan la pena. *GT4* es más de lo mismo y poco de lo esperado. ■

valoración

Es *Gran Turismo* en estado puro, pero la ausencia del modo online y algunas carencias nos parecen ya inexcusables. No ofrece nada nuevo y es más de lo mismo. Para fans de la serie.

7 sobre **10**





sistema: **ps2** | desarrollador: **namco** | distribuidor: **sony** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.namco.com**

Death by Degrees

Cuidado con las curvas







> Nina puede utilizar varias armas. Sí, las espadas quedan geniales en una pose como la que aparece en la captura, pero por desgracia, tanto las katanas como el resto de armas funcionan fatal. ¿Lo mejor? Las patadas.



LOS *SPIN-OFFs* son algo muy habitual en el mundo de los cómics. No tanto en el cine y *ocasionales* en el entretenimiento digital. *Death by Degrees* es un *spin-off*, es decir, se ha cogido un personaje de una serie para que protagonizara su propia aventura. En este caso le ha tocado el turno a la curvilínea Nina de la saga *Tekken* y visto el resultado, mejor hubiera hecho quedándose dónde estaba y preparándose para *Tekken 5*, que a diferencia de *Death by Degrees*, sí promete estar a la altura de las circunstancias.

Death by Degrees es una aventura de acción en 3D en la que hay un poco de todo: acción, puñetazos, patadas, disparos y exploración. Por desgracia, nada parece funcionar como debería e incluso las novedades que se han querido incluir fracasan en su intento de aumentar la jugabilidad. El sistema de control es un claro ejemplo. Tal y como vimos en *Rise to Honor*, con la palanca analógica derecha del dual shock podemos controlar los golpes que efectuar Nina a sus adversarios. No funciona mal, la verdad, pero no hace falta que pase mucho tiempo para que te des cuenta que el juego consiste en eso, en mover la palanca como un loco y repartir leña a diestro y siniestro sin parar. Es divertido durante 5 minutos. Después ya estás hasta las narices. También hay armas, pero pronto te das cuenta de que sirven para muy poco y que es mucho más efectivo dar patadas para eliminar a los enemigos. O sea, que vuelves a lo de mover la palanca como un loco y resulta aún menos divertido que antes.

Otra novedad que se ha incluido y que *a priori* no pintaba mal es la denominada visión X. Nina puede ejecutar golpes críticos o mortales a sus adversarios y cuando lo hagas, entrarás en el modo de visión X y verás cómo se rompen huesos, cabezas y demás partes de la anatomía de los malos de turno. No resulta tan impresionante como debería aunque es gracioso y entretenido. Hasta que avanzas en la aventura y te das cuenta que algunos enemigos vuelven a levantarse después de haberles partido el cerebro y que todavía resisten algunos disparos a la cabeza. *Death by Degrees* no pretende ser un simulador realista, pero *carajo*, esto rompe con cualquier atisbo de verosimilitud que pudieras buscarle al juego.

Ni siquiera el argumento consigue enganchar. Es confuso, ridículo y está mal desarrollado. En muchas ocasiones, ni siquiera entiendes los objetivos a cumplir y el mapa del que dispones no te ayuda demasiado a llegar a tu objetivo. En resumidas cuentas, un fiasco. Nina, estás de rechupete, pero has sido la protagonista involuntaria de un pésimo título. ■



valoración

Namco es una gran compañía que nos ha brindado joyas como las sagas de *Tekken* o *Ridge Racer*. Mejor olvídate de *Death by Degrees* y pasa página.

5 sobre **10**

sistema: **pc** | desarrollador: **cryptic studios/ncsoft** | distribuidor: **friendware** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.eu.cityofheroes.com**

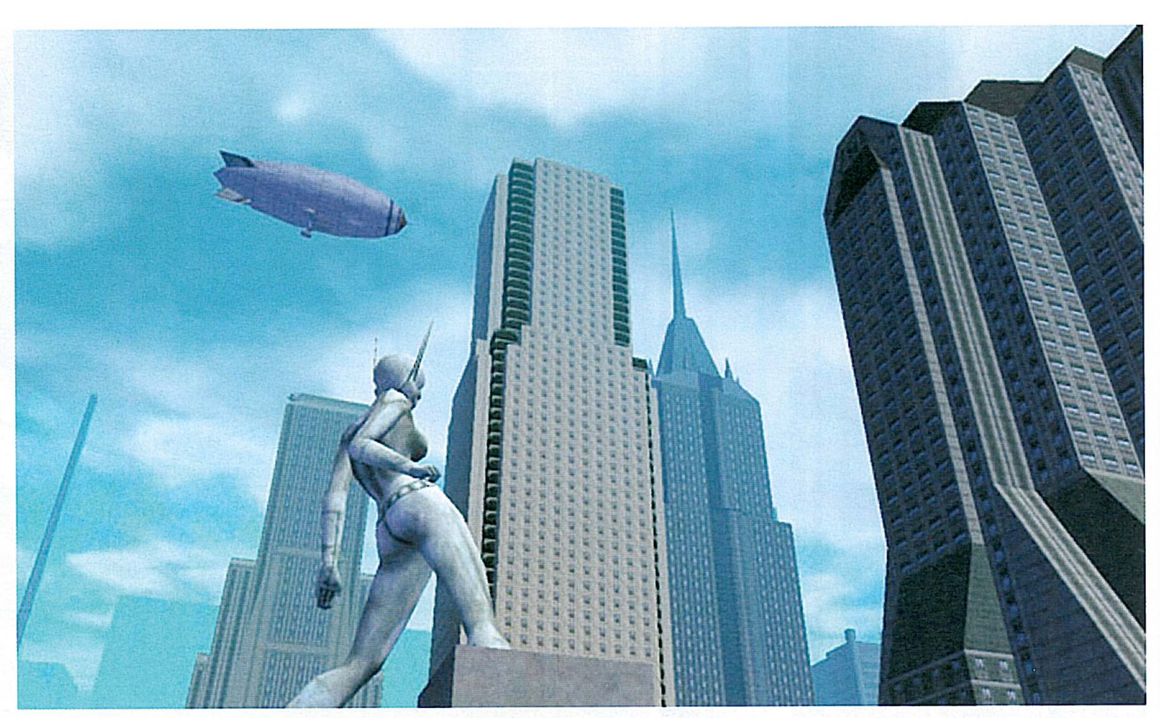
City of Heroes

¿Soñabas con ser un superhéroe de pequeño? Deja de soñar...





> City of Heroes es uno de esos títulos que destilan simpatía por los cuatro costados. Es imposible no sentirse cautivado por sus encantos, que son muchos.



> Surcar los cielos de Paragon City conertido en un superhéroe que tú mismo has creado es un placer indescriptible.



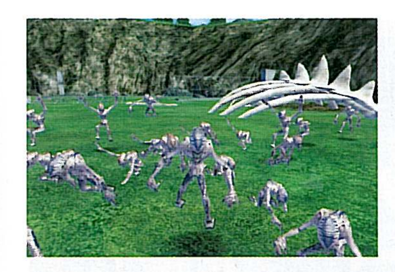


UNAS PÁGINAS ATRÁS, más concretamente en la página 72, tienes la review de *World of Warcraft,* título que hemos calificado del mejor MMORPG hasta la fecha. Y seguimos pensando lo mismo. Pero eso no quita que existan otros títulos igual de interesantes y divertidos y que incluso puedan interesar más a otro tipo de usuarios. Porque de la misma manera que no a todo el mundo le interesan los cómics o los superhéroes, no a todo el mundo le gustan los mundos de fantasía, los orcos, trolls, elfos y compañía. Por suerte, en esto del entretenimiento digital hay dónde elegir y si te tira más la ciencia ficción y los héroes que vuelan, lanzan rayos de energía y son más chulos que un ocho, *City of Heroes* debería interesarte más de lo que piensas.

Al igual que *WoW*, *City of Heroes* es un MMORPG que sigue los mismo derroteros que el título de Blizzard. Pero la temática es totalmente distinta. En esta ocasión, nada más empezar debes elegir qué tipo de superhéroes quieres construir. Decides si quieres ser hombre o mujer, la constitución física y luego te *apoderas* de algunos poderes. Empiezas siendo uno más del montón, pero rápidamente subes de nivel y descubres que adquieres nuevos poderes, que eres más fuerte, que los enemigos ya no te resultan tan complicados de vencer y, sin darte cuenta, ya estás enganchado a Paragon City, el escenario donde tiene lugar toda la acción de *City of Heroes*. Es un lugar enorme y con infinidad de recovecos por descubrir y, cuando crees que ya has visto mucho, las puertas de un nuevo escenario o parte de mapa se abren ante ti y vuelves a quedar boquiabierto.

La verdad es que *City of Heroes* es un título la mar de simpático. Se deja jugar con soltura, incluso si nunca antes te has atrevido con un MMORPG. Te costará muy poco hacerte con los controles y deambular por la ciudad aniquilando malhechores. Muy pronto alguien te preguntará si quieres formar equipo o serás tú mismo quien decida que ya no quieres ser un héroe solitario. Es entonces cuando la diversión se dispara. Eliges la misión a cumplir (la tuya o la de algún compañero de equipo) y te lanzas a ganar experiencia, influencia y respeto de los ciudadanos que *flipan* cada vez que les salvas la vida. Si mueres, no pasa nada, *resucitas* en el hospital y listo otra vez para la acción. Pero cuidado, cuando alcanzas el nivel 6 de seguridad, cada vez que mueras perderás algo de experiencia. Aunque no es nada que no pueda subsanarse finiquitando a algunos criminales por la calle.

Otro aspecto notable del juego es la *vida* que hay en Paragon City. Las calles están infestadas de transeúntes que hablan entre ellos, que te dan las gracias si les salvas e incluso se fijan en tu disfraz y te comentan lo *lindo* que les parece tu aspecto. Y, por supuesto, hay centenares de otros héroes saltando, volando y utilizando sus poderes para que reine la paz en todos y cada uno de los rincones de la ciudad.









Debido al que el sistema de control es fácil e intuitivo, en menos que canta un gallo puedes formar parte de un equipo o de un *súpergrupo* y estar enzarzado en alguna de las miles de misiones del juego, que suelen tener lugar dentro de edificios, almacenes, cloacas o demás construcciones cerradas parecidas.

Por lo que respecta a las habilidades de tus personajes (puedes crear hasta varios héroes en cada servidor), éstas mejoran cada vez que subes de nivel. En ocasiones podrás adquirir un poder nuevo y en otros casos podrás mejorar los poderes que ya tienes (más potencia, más velocidad...ya te haces una idea, ¿no?) Una vez más, el sistema de menús facilita enormemente esta tarea y aunque probablemente te sientas un poco perdido al principio, rápidamente verás como tu personaje mejora y aprenderás a servirte de sus habilidades con maestría.

City of Heroes es un título que sorprende por su frescura y su jugabilidad. Es divertido, entretenido y si desde niño has sido un fan de *Spiderman, Superman, Batman, X-Men* y compañía, este juego es como un sueño hecho realidad. La posibilidad de crear tu propio héroe y ver que se va convirtiendo más y más poderoso a cada nuevo paso que das es una satisfacción que pocas veces hemos podido experimentar. En términos generales y siendo objetivos e imparciales, seguimos pensando que *World of Warcraft* no tiene rival en el género, pero *City of Heroes* nos ha encantado. Nos ha recordado cuando éramos niños y queríamos subirnos por las paredes o surcar los cielos de una ciudad mientras nuestra capa dibujaba olas gracias al viento. Gracias al título de Cryptic Studios, algunos de esos sueños se han cumplido y por eso *City of Heroes* nos ha robado el corazón. Cierto es que algunos aspectos se podrían mejorar para que la experiencia fuera aún más especial, pero son pequeñeces que no ensombrecen para nada a un título a todas luces divertido y entretenido. ■

< Hay centenares de *otros* héroes saltando, volando y utilizando sus poderes para que reine la paz en todos y cada uno de los rincones de la ciudad >





valoración

Si de pequeño soñabas en ser un superhéroe, esta es tu mejor oportunidad. Crea tu propio personaje y lánzate a vivir una aventura cautivadora.

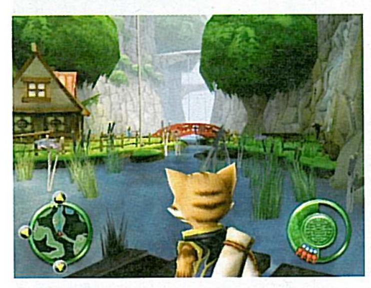
9 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **neon studios** | distribuidor: **nobilis ibérica** | disponible: **sí** | precio: **49,99 euros** | web: **www.legendofkay.de**

Legend of Kay

Un juego de niños





> Un bonito mundo de color, acompañado de una extraordinaria candidez argumental.

CUENTA LA LEYENDA que hubo un tiempo en el que las plataformas 3D estuvieron de moda. Un tiempo en el que los clones de *Super Mario 64* acaparaban la atención de un público en estado de shock, de unos desarrolladores más apáticos que nunca y de unas editoras que se frotaban las manos con el legado de la obra de Miyamoto, conscientes de la receptividad de los usuarios ante los productos de su mismo género. *Gex*, *Croc*, *Jersey Devil*... También cuenta que la consecuente sobredosis de jugabilidad superficial acabó por saturar el mercado, provocando un efecto rebote y generando un comprensible escepticismo ante sus planteamientos descaradamente infantiles; y que desde entonces apenas un puñado de títulos (*Conker*, *Jak*, *Ratchet*, *Sly*) han sabido mantener y poner al día la denostada fórmula mágica del fontanero italiano.

Legend of Kay se sitúa en un indeterminado punto intermedio entre la frivolidad de la primera hornada de oportunistas y la «complejidad» de los plataformas 3D actuales. Es sin duda un juego difícil de puntuar, capaz de llevarte a un fascinante debate interno sobre qué es lo que buscas en un videojuego y qué es lo que crees que buscan los demás. Si lo ves como un juego para adultos, resulta soso, plano y casi tan superficial como los pseudo-clones de *Mario 64*; no nos ha enganchado en absoluto, y probablemente no volveremos sobre él tras haber terminado esta review. Pero si lo ves como un juego para críos, de unos 8 ó 10 años aproximadamente, resulta un juego delicioso, accesible y controlable, que cuenta con un estupendo diseño de personajes –particularmente el del protagonista, Kay- y que es capaz de proporcionarles horas y horas de diversión sin complicarse la vida ni intentar aparentarlo.





La historia te sitúa en un mundo habitado por gatos, conejos, ratas y gorilas -¿cómo demonios no sentir cierta aversión inicial ante algo así?-. Gatos y conejos lo están pasando mal por culpa de ratas y gorilas, así que en la piel de un felino debes recorrer los bosques y grutas de los alrededores pará liberar a tu pueblo y al vecino del yugo de la opresión al que habéis sido sometidos. Tienes un pequeño tutorial -que te mostrará el rudimentario sistema de combos-, un poco de exploración por aquí, otro poco de exploración por allá y algún que otro puzzle facilón para resolver entre saltos dobles, piruetas y mamporros. Las localizaciones son poco originales, el sistema de lucha demasiado simple y, en general, su desarrollo es tan profundo como un trozo de cartón.

Pero entonces te das cuenta de que en realidad es un juego para niños, y empiezas a apreciar en él virtudes como sus vistosos gráficos RenderWare, sus melodías orientales en Dolby Pro Logic II, su opción de 60 Hz, su comodísimo sistema de guardado de partida -en el que no se interrumpe la acción-, su más que reconfortante doblaje al castellano... y caes en la cuenta de que, si hubieran querido hacer un buen juego para adultos, no hubieran hecho *Legend of Kay*. ■



> Incluso en un juego como éste, RenderWare se hace notar.







valoración

No podemos criticarlo por estar pensado para niños. Poniéndonos en su lugar, lo recomendamos sin reservas; y de paso, se lo recomendamos también a todas las distribuidoras que insisten en traer a España lamentables versiones PAL de títulos de mucho más renombre...

7 sobre **10**

sistema: **playstation 2** | desarrollador: **capcom** | distribuidor: **capcom** | disponible: **sí** | precio: **44,95 euros** | web: **www.capcom.com**

Megaman x8

Megaman 8, innovación 8







> Puedes «invocar» a tu compañero para realizar ataques en equipo demoledores. Lo mejor es guardarlos para los jefes de final de nivel, si es que llegas hasta ellos y no te caes al vacío por el camino...



LLEVÁBAMOS YA TRES números en el quiosco y ni rastro de Megaman en las páginas de *The Game.Mag*. En el número 2 dedicamos una página de juegos de importación a *Ultraman* y el mes pasado analizamos *Astro Boy*, dos iconos de la ciencia ficción nipona más vetusta y entrañable que te puedas echar a la cara, pero hasta el momento no habíamos tenido ocasión de comentar nada de Megaman (Megaman, Rockman o como quieras llamarlo). Pero conociendo a Capcom y su afición por exprimir sus franquicias hasta la última gota, sabíamos que no podía pasar demasiado tiempo hasta que te encontraras con el joven biónico de traje azul y antebrazos a lo Hellboy en nuestra revista... ¿No estás temblando de la emoción?

El argumento es de lo más original: Sigma ha vuelto a hacer de las suyas (si Bin Laden hizo lo que hizo con las Torres Gemelas, ¿te imaginas la que ha podido armar este tipo en pleno éxodo civil con una súper autopista que comunica la Tierra y la Luna?), y no ha quedado más remedio que recurrir a X, Axl y Zero para sacar las castañas del fuego por *milenésima* vez. Como de costumbre, tienes una breve escena introductoria y la posibilidad de recorrer las ocho fases de que consta el juego en el orden que prefieras. En cada una de ellas puedes alternar entre los dos personajes que hayas elegido para llevarla a cabo, dejando que el que permanezca en segundo plano recupere algo de energía. También como de costumbre, X puede recargar su brazo para realizar disparos más potentes, Zero necesita acercarse a los enemigos para atizarles con su espada y Axl puede permanecer en el aire unos instantes lanzando ráfagas de proyectiles en todas direcciones.

Cada uno de los ocho niveles tiene su propio estilo de jugabilidad, y tan pronto te encuentras manejando una nave entre los rascacielos de una ciudad como presionando interruptores que invierten la verticalidad de salas cerradas o saltando desniveles y disparando a mansalva en clásicas fases de scroll horizontal. *X8* es mucho mejor que *X7*, sí, pero eso es como no decir nada: *X7* era una auténtica chapuza. Apenas aporta novedades a la serie, se recrea en sus propias limitaciones y vuelve a ignorar y a caer en los mismos errores de siempre, como la incoherente dificultad de muchas secciones (puedes pasarte minutos avanzando con la barra de energía en buen estado y perder de pronto una vida por culpa de un salto mal dado) o la torpeza inicial de X (que sólo se convierte en un personaje recomendable a medida que vas derrotando a los jefes y mejorando su armamento). ¿Para qué tres personajes si los tres son frustrantes? ¿No sería mejor un único «súper Megaman», con más posibilidades, más enemigos y menos trucos baratos de tramposas plataformas?

Aventuras 3D, juegos de rol, juegos de fútbol, beat 'em up's... Tal vez Capcom debería prestar un poco más de atención a las entregas de la saga troncal de *Megaman* e intentar sacarla del estancamiento en el que lleva inmersa 15 años. O dejar a este chico tranquilo durante una buena temporada.







valoración

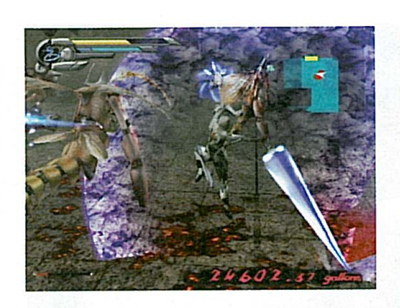
Con suerte, alimentará tu vena nostálgica durante unos días, te recordará los tiempos de NES y te hará retroceder a tu infancia en los salones recreativos. Si es que no te mata antes de indiferencia, claro.

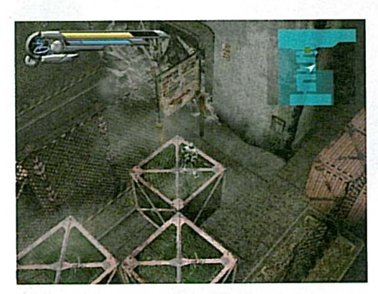
5 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **konami** | distribuidor: **konami** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.konami-europe.com**

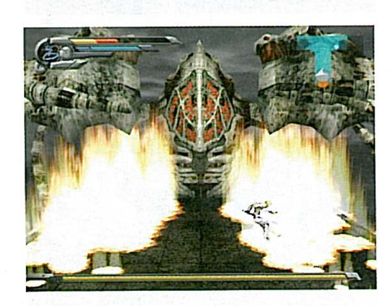
Nano Breaker

Las nanomáquinas también pueden llorar







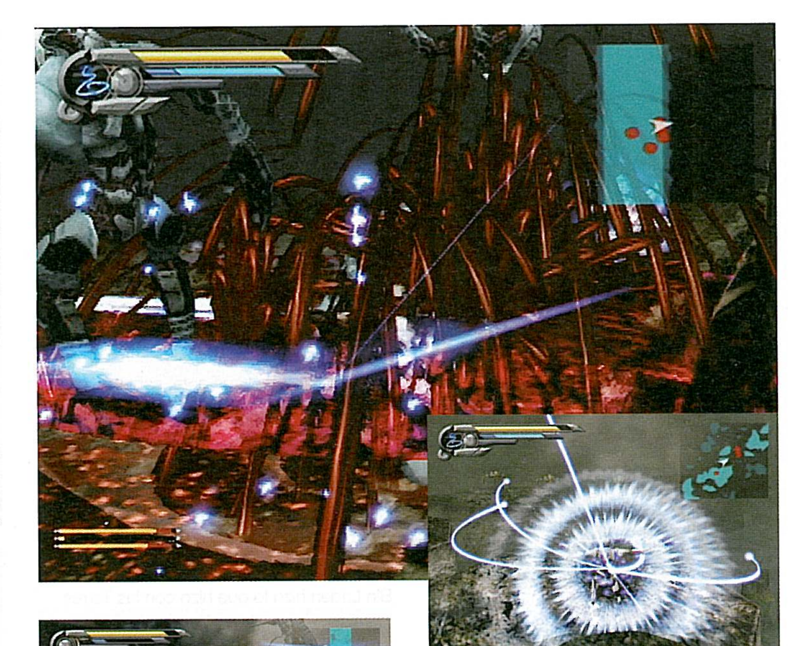


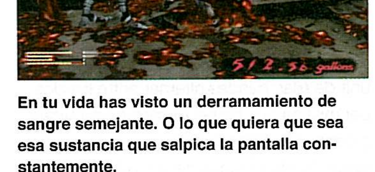


EN APENAS DIEZ años la humanidad se habrá vuelto a meter en camisas de once varas. Esta vez por culpa de los nanorobots, los progresos de la ciencia en el estudio de microorganismos y los enormes avances en robótica aplicada. Algún gobierno con pocas luces (nos olemos cuál, pero nos lo vamos a callar por si acaso) ha tenido la brillante idea de reunir a los científicos más destacados del planeta en alguna apartada isla, para potenciar aún más su desarrollo, y naturalmente las máquinas han tomado conciencia de sí mismas y han decidido que de ninguna manera tolerarán que los humanos sigan rigiendo el destino de sus... ¿vidas?

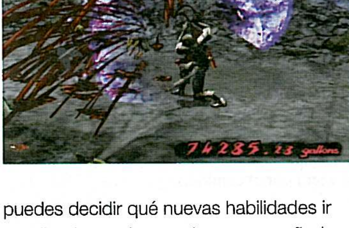
Como guerrero de elite con implantes biomecánicos que eres, se te ha encomendado la misión de proteger a una joven que se ha dirigido a la isla para apagar el ordenador central y ayudarle a dar por saco a toda esa caterva de robots microscópicos sublevados. Pero no va a ser una tarea sencilla, porque de algún modo las mini máquinas se las han arreglado para formar engendros tecnológicos de varios metros de altura que intentarán ponerte las cosas difíciles y mandarte al otro barrio en cuanto pongas los pies en la isla.

Veamos: hay juegos originales, juegos poco originales y juegos que ignoran el significado de la palabra originalidad. *Nanobreaker* pertenece a un cuarto grupo, el de los juegos que tratan la originalidad a patadas. Su planteamiento es tan novedoso como una buena tarde de Cine de Barrio, y si no fuera porque trae el logotipo de Konami en la portada pensaríamos que se trata de una adaptación libre y no demasiado afortunada de *Devil May Cry*: el protagonista tiene el mismo aire de chuleta presumido de Dante, maneja una espada enorme con poderes especiales, se pasea por ahí repartiendo mandobles a enemigos cada vez más resistentes, puede recoger «órbitas» y transformarse en un estado temporal de mayor capacidad destructiva, se enfrenta a algún que otro jefe final... Le faltan las pistolas para infringir daños a distancia, pero lo solventa a su manera con un látigo que atrapa y atrae a los enemigos hasta el campo de acción de su impresionante espada de plasma.





En tu vida has visto un derramamiento de sangre semejante. O lo que quiera que sea esa sustancia que salpica la pantalla constantemente.



Desgraciadamente, *Nanobreaker* no sólo copia del título de Capcom el sistema de juego y su frenético aporreo de botones, sino que «hereda» también la linealidad y simpleza de su desarrollo y los problemas con las cámaras de la segunda parte -problemas que intenta mitigar mediante un curioso radar en la esquina superior derecha de la pantalla-. Los gráficos están bien aproximadamente durante unos cinco minutos, hasta que te empiezas a cansar de ver tantos chorretones de sangre salpicando unas estancias tan pequeñas y poco imaginativas, y las secciones de plataformas no pasarán a la historia por la precisión en el control del protagonista. Hay también un sistema de combos personalizado en el que puedes decidir qué nuevas habilidades ir añadiendo a tu inventario, pero no añaden mejoras relevantes a su jugabilidad de producto *fast food* destinado a un público poco exigente.

Pruébalo si sólo quieres acción fácil y directa en plan gore; quién sabe, a lo mejor es el juego de tu vida.

valoración

Si hubiera salido antes que el primer *Devil May Cry*, nos hubiera vuelto locos. Pero hoy por hoy no pasa de ser otro título del montón que bebe descaradamente del clásico de Capcom hasta casi atragantarse.

6 sobre **10**

sistema: **ps2, xbox, gc, pc** | desarrollador: **ea sports** | distribuidor: **electronic arts** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.ea.com**

UEFA Champions League

Sé lo que hicisteis con el último FIFA







> ¿Fútbol en cinemascope? A EA Sports se le ha ido la mano con semejante homenaje al cine de vaqueros de los años 60...

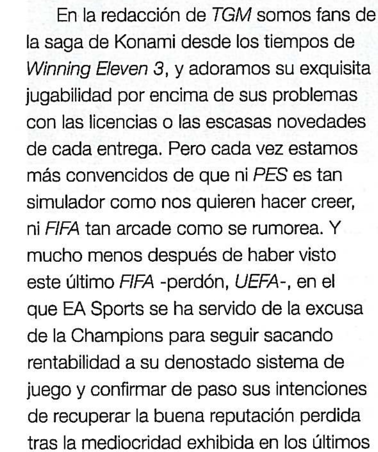
POR INTERNET CIRCULAN un montón de leyendas urbanas con afirmaciones gratuitas acerca de los videojuegos y el mundo que los rodea. Mitos como el que dice que dejaron de ser divertidos con la llegada de los polígonos, y mitos como el que dice que los orientales son siempre más fascinantes que los occidentales (por aquello de que en Japón tienen una cultura del videojuego mucho más desarrollada y que, por tanto, deben hacerlos mejor a narices).

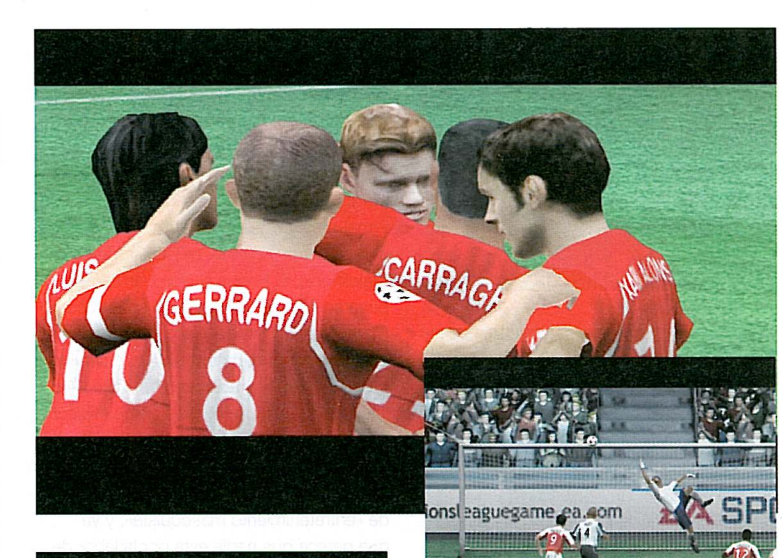
Uno de estos mitos hace referencia a Electronic Arts, y la define como una compañía para «casuals» -jugadores ocasionales- incapaz de producir juegos de cierta profundidad cuyo encanto permanezca más allá de las pomposas campañas de marketing con que los lanza al mercado. Y otro, una especie de sub-mito del anterior, asegura que *FIFA* es un arcade capaz de enganchar a críos y «casuals» sólo porque desconocen la simulación realista y compleja de un juego como *PES*. Permítenos que nos mostremos un tanto escépticos ante tales afirmaciones...

En la redacción de *TGM* somos fans de la saga de Konami desde los tiempos de *Winning Eleven 3*, y adoramos su exquisita jugabilidad por encima de sus problemas con las licencias o las escasas novedades de cada entrega. Pero cada vez estamos más convencidos de que ni *PES* es tan simulador como nos quieren hacer creer, ni *FIFA* tan arcade como se rumorea. Y mucho menos después de haber visto este último *FIFA* -perdón, *UEFA*-, en el que EA Sports se ha servido de la excusa de la Champions para seguir sacando rentabilidad a su denostado sistema de juego y confirmar de paso sus intenciones de recuperar la buena reputación perdida tras la mediocridad exhibida en los últimos años.



La receta es sencilla: coge un *oficialísimo* modo temporada que te haga sentir como en casa -con las mismas cortinillas de televisión, logos y tal- y mézclalo con comentarios de Pepe Domingo Castaño, unas cuantas ligas europeas y algún que otro retoque en el sistema de juego de *EURO 2004* y *FIFA 2005*. Listo. Ya tienes otro *FIFA* –perdón, *UEFA*- preparado para la discordia y otro título con el que los







críos, los casuals y esta vez también los jugadores sin complejos se lo pasarán en grande sin preocuparse de comparar su espantosa trivialidad y *arcadebilidad* con la auténtica simulación de la «incomprendida» joya de la competencia. Estamos siendo sarcásticos, ¿eh?

UEFA Champions League 2004-2005 es un juego estupendo que nos ha hecho reflexionar sobre el rumbo que están tomando las dos series de fútbol del momento. Una parece haberle encontrado gusto a eso de la fama y ha empezado a generar secuelas como churros que siguen obviando viejas y conocidas limitaciones (aunque a nosotros sólo nos llega alguna de vez en cuando); la otra se está preocupando poco a poco de solucionar sus defectos, y ya cuenta con un atractivo sistema de pases libres, libertad de direcciones en carrera y menos automatismos que nunca. ¿Adivinas cuál es cada una? ■





valoración

Sigue siendo demasiado fácil marcar, y las franjas negras que ocupan media pantalla son un desastre. Pero sin duda resulta mucho más divertido de lo que algunas voces quieren dar a entender.

7 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **from software** | distribuidor: **agetec** | disponible: **sí (Japón)** | precio: **49,95 $** | web: **http://kuon.agetec.com**

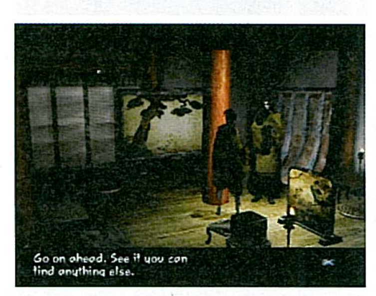
Kuon

Terroríficamente... ¿divertido?









AHORA QUE PARECE que la moda del terror japonés empieza a remitir en occidente, nada mejor que intentar recuperar el espíritu de sus primeras producciones para olvidar los últimos estropicios yankees y su empeño por cargarse el feeling de los originales con remakes cada vez más infumables. Bien es cierto que ni The Ring, ni The Crudge («La Maldición»), ni Phone ni Dos Hermanas pasarán a la historia del séptimo arte como maravillas del cine de terror, pero al menos en lo que a nosotros respecta han servido para popularizar y acercar a territorio PAL juegos de terror psicológico como *Project Zero*, *Forbidden Siren* e incluso *Silent Hill*. *Kuon* es la última apuesta nipona por llevar a los circuitos de PS2 esta especie de «entretenimiento masoquista», y ya que parece que nadie está por la labor de traerlo a nuestras tierras, hemos decidido dedicarle esta página en la sección de juegos de importación para ver qué se cuece actualmente en este género al otro extremo del globo.

La historia te sitúa en el Japón del período Heian (794-1192), en el pellejo de una joven que se adentra en un castillo encantado repleto de fantasmas y espíritus poco amigables con la sana intención de descubrir y poner remedio al origen de sus males. Por aquel entonces todavía no se habían inventado ni las metralletas ni los lanzamisiles (no, ni siquiera en Japón), de modo que tu única defensa ante sus acometidas son el cuerpo a cuerpo y la invocación de ciertos seres y poderes que puedan hacer frente y exorcizar sus atormentadas almas. Al principio del juego puedes escoger entre dos chicas para manejar a lo largo de toda la aventura, y dependiendo de tu elección el desarrollo se decantará más hacia el contacto directo con las criaturas o el uso de magias y poderes extra sensoriales para hacerles frente desde una distancia prudente.

Hasta aquí, todo bien. Una aventura de sustos y escalofríos típicamente nipona con unos gráficos 3D decentillos y un apartado sonoro que, ya en la presentación, pone los pelos de punta. Pero en cuanto escarbas un poco, te das cuenta que las buenas intenciones de *Kuon* no bastan para sacarlo de la mediocridad y evitar que



> ***Kuon*** **es un juego oscuro, incluso en las estancias interiores del castillo. No le eches la culpa a nuestras capturas...**

acabe haciendo aguas por todas partes: la cámara es fija (en el sentido de que siempre la maneja la consola) y casi siempre da problemas, premiando los ángulos vistosos por encima de los usables; la acción es demasiado lenta, incluso para un juego de su clase; las pantallas de carga son excesivamente frecuentes, cargándose el ya de por sí deficiente ritmo de juego; los puzzles son «demasiado orientales», involucrando caracteres japoneses y elementos del horóscopo chino –por poner un par de ejemplos-; etc.

Trataríamos de disculpárselo si al menos el sistema de control hubiera estado a la altura, pero nos ha recordado tanto a los primeros tiempos de *Resident Evil* que no podemos pasarlo por alto. ¿Para qué rodear un juego así de seres y espíritus supuestamente terroríficos cuando el verdadero pánico se siente al intentar girarse para encararlos y defenderse de sus torpes ataques? Si en vez de un castillo encantado hubiera estado ambientado en una soleada playa del Caribe, y los fantasmas fueran chicas en bikini, nos hubiera acojonado lo mismo... ■

valoración

Dale una oportunidad si te atraen este tipo de juegos, pero no esperes encontrar nada que no hayas visto ya en montones de títulos más completos y manejables.

4 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **namco** | distribuidor: **namco** | disponible: **sí (Japón)** | precio: **49,95 $** | web: **www.namco.com**

Taiko No Tatsujin 6

Martilléala otra vez, Sam







> Conviértete en un cascabel con patas y bírlale al viejo tantos huevos como puedas, pero no hagas demasiado ruido o te descubrirá. Definitivamente, los minijuegos no tienen mucho que ver con la mecánica *bemani*.



SI BIEN EL género musical sigue gozando de una excelente salud allende los mares, no se puede decir lo mismo de la situación que vive y ha vivido en nuestro país desde la aparición del *Beatmania* original de PSone. Ni siquiera juegos tan interesantes como *Bust-A-Move* (*Bust-A-Groove* en Europa), *Rez* o *Amplitude* han conseguido en todos estos años un reconocimiento de ámbito más general que el que les ha otorgado la crítica especializada, y al final han tenido que ser Sony y Alejandro Sanz quienes de algún modo han acercado al público una forma diferente de entender los videojuegos con el karaoke de *Singstar*. Naturalmente, no es lo mismo aporrear los botones del mando al ritmo de la música que cantar con un micrófono entre las manos, pero al menos parece que los occidentales hemos encontrado una buena excusa para hacer el ridículo en las reuniones familiares y al mismo tiempo pasarlo en grande con la consola.

De todas formas, nada que ver con las exhibiciones que los jóvenes nipones realizan en los salones recreativos con máquinas como el *Taiko No Tatsujin* que nos ocupa en esta página. Sí, lo que estás leyendo sigue siendo una review de un juego de PS2, pero también la review de una conversión de una recreativa *bemani* de Namco que incluye los típicos tambores y sensores para golpear en el momento justo y a la cadencia adecuada entre el asombro y la admiración del respetable (si eres oriental, claro; si no es así, entre la extrañeza y la perplejidad de los mirones occidentales que no tienen nada mejor que hacer). *TNT* va ya por su sexta edición, y como suele ser habitual en estos casos pule algunos aspectos que apenas afectan a la base de su jugabilidad y añade unas cuantas composiciones nuevas a la oferta de sus predecesores: algunas procedentes del J-Pop, otras procedentes de animes como *Naruto* o *One Piece*, otras procedentes de juegos como *Ridge Racer* o *Soul Calibur 2* y otras procedentes de clásicos populares, como Carmen de Bizet.

Pero probablemente no tengas ningún *TNT* anterior, de modo que lo mejor que podemos hacer es describírtelos como unos *Beatmania* simplificados al máximo



con sólo cuatro botones para pulsar (que además se pueden emplear indistintamente por parejas) y cuya gracia estriba en la velocidad con que han de ser pulsados en las melodías más veloces. Por supuesto, el juego pierde mucho si no tienes el controlador con forma de típico tambor japonés que se distribuye en el país del sol naciente y que emula el funcionamiento de la recreativa, pero aún con el pad resulta una experiencia bastante divertida.

Tienes además cuatro minijuegos independientes que casi parecen sacados de un Game & Watch, pensados para disfrutar con los amigos en una especie de add-on multijugador tan entretenido como carente de profundidad, pero resultan un tostón en el modo de juego individual. Desgraciadamente, si acostumbras a jugar solo lo más probable es que también te canses pronto de martillear un par de botones en



el modo principal del juego, por más que haya hasta 40 canciones distintas y los programadores se hayan esforzado por ofrecer un entorno agradable a la vista y el oído con un montón de personajes de deliciosa factura. ¿Cuánto tiempo crees que te puede mantener ocupado una mecánica tan simple? ■

valoración

Depende de tu paciencia y de lo mucho o poco que te guste complicarte la vida con el pad. Es divertido, alegre y posee un peculiar sentido del humor... pero puede cansar rápidamente.

6 sobre **10**

DOUBLE DRAGON

sistema: **recreativa** | desarrollador: **technos/aito** | lanzamiento: **1987**

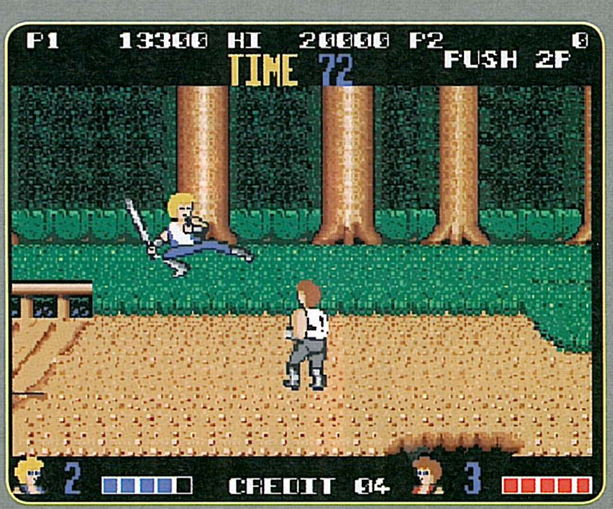




ERAN BUENOS TIEMPOS. No necesariamente mejores que los de ahora, pero buenos al fin y al cabo. En 1987, las avionetas aterrizaban en la Plaza Roja con total impunidad, media Europa seguía tarareando el *Final Countdown* de Europe y MacGyver acababa de llegar a España. La mayoría de los componentes de la redacción de *The Game.Mag* tenía por aquel entonces entre 10 y 15 años, y recuerdan con nostalgia aquella época -entre otras cosas- por las escapadas en los recreos y lo mucho que daban de sí cinco duros en las máquinas recreativas. Servidor asocia *Double Dragon* a una vieja y grasienta hamburguesería de unas ruinosas galerías comerciales, y no puede evitar recordarlo con cariño cada vez que las circunstancias le devuelven a aquel apartado rincón de su ciudad natal. Eran buenos tiempos.

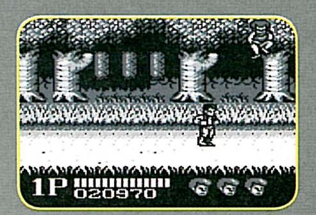
Y *Double Dragon* era (es) un juego muy especial. Puede que no fuera el primer beat 'em up de la historia, y que *Kung-Fu Master* se le adelantara tres años en su mecánica de desarrollo horizontal y enemigos a granel; pero con su estúpido argumento de «devuélveme a mi chica» y su impecable puesta en práctica logró redefinir las bases del género, influyendo decisivamente en la evolución de los arcades y provocando la aparición de multitud de derivados como *Beats of Rage*, *Dragon Ninja* o *Final Fight*. La repercusión que el juego de Technos tuvo en la industria es un elemento clave a la hora de entender el desarrollo y auge de los beat 'em up a finales de los '80 / principios de los '90, y resulta imposible explicar la situación que el software de entretenimiento vivía por aquel entonces sin recurrir al clásico protagonizado por los hermanos Billy y Jimmy Lee y la banda de los Black Warriors.

Cada vez que nos enfrentamos a una vieja gloria como ésta nos preguntamos cómo le habrá sentado el paso del tiempo, si habrá perdido parte de su encanto o si por el contrario se seguirá conservando tal y como la recordamos. *Double Dragon* pertenece a este último y reducido grupo de juegos en los que la memoria no nos juega malas pasadas: los mismos gráficos, la misma música, los mismos golpes, el mismo feeling… Cuatro fases cargadas de sopapos y mamporros que resultan ser tan divertidas y adictivas como en 1987. Si alguna vez has tenido ocasión de jugar con él, recordarás que tenía un botón para patadas, otro para puñetazos y un tercero para saltos, que podías dar cabezazos y que los codazos hacia atrás eran imparables; pero sobre todo, recordarás el movimiento de agarre que te permitía propinar una serie de rítmicos rodillazos en la cara de tus adversarios y sentirte el individuo más poderoso del universo: *«pchow, pchow, pchow…»*. *DD* no hubiera sido lo mismo sin los agarres y rodillazos. Hubiera tenido bates, barriles, navajas, un enemigo final armado con una metralleta y una exquisita jugabilidad a dobles… pero no hubiera sido lo mismo.



Por lo demás, el juego recibió un par de secuelas que obtuvieron poca relevancia y un montón de ramplonas conversiones para los sistemas domésticos cuya ridícula dificultad se llevaba la palma por encima de sus gráficos mediocres y su deficiente jugabilidad. La placa original montaba dos procesadores 6309 (a 3,58 y 4 MHz) y un Hitachi 63701 (a 1,2 MHz, un procesador con 8K de PROM interna que dificulta bastante su emulación), movía una resolución de 240x224 con una paleta de 384 colores y un refresco de pantalla de 57 Hz y reproducía un canal de audio proporcionado por tres chips de sonido Yamaha. Pero perderse en los aspectos técnicos de *Double Dragon* es como admirar una obra de arte y preocuparse por su realización, por el material sobre el que se esculpió o por el tipo de pinceles con los que se pintó; una soberana e innecesaria *superfluoridad*. ■





REMAKE 1
http://darkphear.cjb.net

Tal vez el único remake que se puede considerar como tal de *Double Dragon*. El proyecto está en pleno desarrollo, y es posible que cuando leas estas líneas ya esté disponible una versión más avanzada. La demo que hemos probado apenas muestra un escenario diminuto, un único modelo de enemigos y un control extraño y poco afortunado, que te obliga a utilizar teclas distintas según quieras golpear a izquierda o derecha; pero sin duda apunta buenas maneras, y es muy posible que en poco tiempo se convierta en un juego sensacional. Siempre y cuando decidan arreglar eso del control, claro...



REMAKE 3
www.atlus.com/dda

Vale, sí, es un remake comercial, y por tanto no te lo vas a poder descargar libremente de la red ni está hecho por aficionados. Pero hemos decidido ponerlo aquí porque es bastante reciente (salió en Japón hace año y pico) y es sin duda el que mejor ha conseguido captar el feeling del original. Añade un nuevo modo con distintos escenarios y enemigos, y sustituye los cabezazos de siempre (que se realizaban moviendo dos veces consecutivas el joystick en una misma dirección) por carreras al estilo de *Golden Axe*. Lo peor, el rediseño del personaje protagonista... ¿Por qué no dejarlo como estaba? Seguimos sin poder llevarnos una versión *píxel perfect* del original al cuarto de baño, pero no deja de ser una muy buena conversión.



REMAKE 2
www.gamikaze.org/board/viewtopi.php?t=2405

Beats of Rage lleva tiempo conquistando el corazón de muchos usuarios. Senile Team no sólo consiguió recuperar el clásico *Streets of Rage* para los sistemas actuales de forma libre y gratuita, sino que lo hizo sobre un motor que se ha mostrado muy capaz con casi cualquier beat 'em up de la vieja escuela. Que saliera un mod de *Double Dragon* era sólo cuestión de tiempo; pero no hemos encontrado uno, sino dos.

El primero lo hemos jugado en una GP32, está basado en la reciente versión de GBA -mira un poco más abajo- y, aunque está bien para pasar el rato, no consigue captar el espíritu del original por culpa de unos saltos demasiado grandes, unos enemigos demasiado numerosos y unos golpes demasiado «originales» (faltan las patadas, y a cambio se ha incluido un movimiento especial giratorio al más puro estilo *Final Fight*).

El segundo lo hemos probado en un PC, es más fiel al *DD* de toda la vida y vale la pena echarle un vistazo si no tienes las ROMs para jugarlo en el MAME; pero sigue lastrando las particularidades del motor de *Beats of Rage*, lo que le hace prescindir de un segundo botón para las patadas e incorporar algún que otro movimiento nuevo en los tres modos de lucha que se pueden seleccionar antes de comenzar cada partida. No está mal, pero...

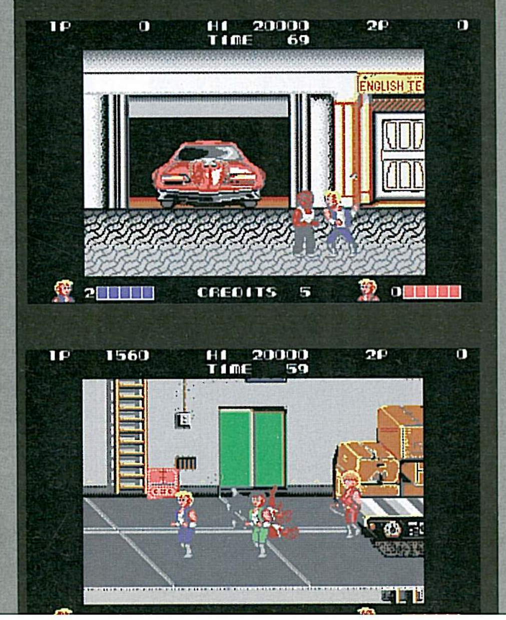






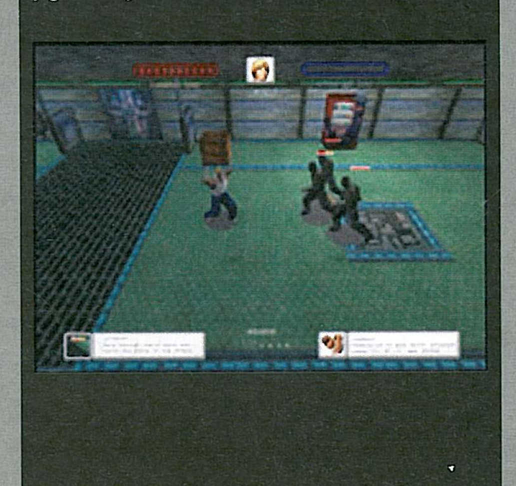
REMAKE 4
www.abandonia.com/game.php?ID=330&genre=action

Otro que tampoco está hecho por amor al arte, aunque en esta ocasión te lo podrás descargar gratuitamente gracias al abandonware y al tiempo transcurrido desde su aparición. Funciona perfectamente con el DOSBox, pero la verdad es que tras haberle dedicado unos minutos no creemos que lo quieras comprobar por ti mismo.



REMAKE 5
www.dakison.co.nr

Tampoco es especialmente recomendable. Su autor dice que se basó en el clásico de Technos para realizar este *Retro Fighter*, y aunque siempre nos agrada encontrarnos títulos freeware hechos por aficionados, lo cierto es que le ha quedado bastante chapucero. Recomendable sólo para quienes todavía se pregunten si los polígonos y las 3D son sinónimo de jugabilidad y adicción.



Páginas Web

Lo mejor de internet en la prensa escrita



http://thegamemag.blogspot.com

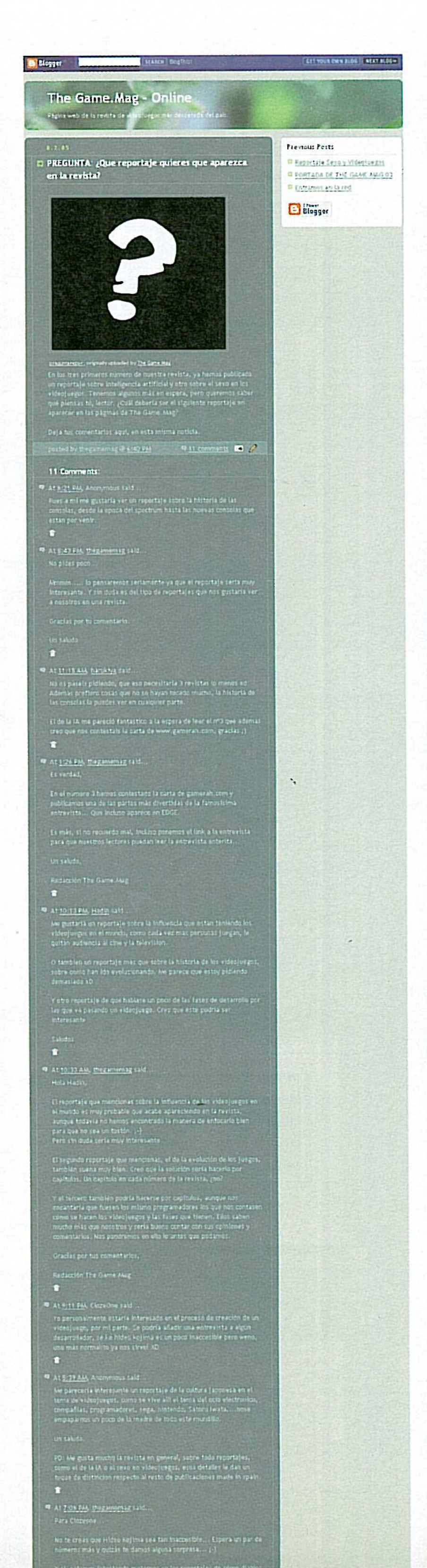
SON LA PENÚLTIMA sensación de Internet, un auténtico fenómeno de masas que cada vez está dando más que hablar entre los navegantes y que en poco tiempo ha conseguido cambiar la forma en que muchos usuarios entienden y utilizan la red. *Blogger* empezó como un proyecto de una pequeña compañía americana (Pyra Labs) allá por mediados de 1999, en pleno boom de las «.com», y tras algunos altibajos que casi lo llevan a su desaparición logró salir adelante hasta el punto de llamar la atención de Google y pasar a formar parte de la todopoderosa compañía del buscador. Hoy, en plena era de los portales mega-tremendos, los contenidos mega-dinámicos y la banda «mega-ancha» de 512 Kbps –en casi todas partes más mega y ancha que en este apartado rincón del universo-, todo el mundo quiere tener su propio Blog y edificarse un chalecito a las afueras de Internet desde el que poder exponer sus ideas y su forma de ver las cosas sin tener ni puta idea de servidores, protocolos de conexión o programación de lenguajes de script. Y *The Game.Mag* no podía ser menos, claro.

Aunque para ser sinceros, no teníamos pensado inaugurar ningún Blog de la revista. Nos encantaría poder compartir todo lo que pasa por nuestras cabezas de forma libre y altruista, complementando los contenidos del papel impreso y actualizando diariamente una web sin pretensiones económicas... pero para eso tendríamos que tener o bien las pretensiones económicas bien cubiertas, que no es el caso -ni tiene pinta de que lo vaya a ser en los próximos 1.000 años-, o bien unas necesidades fisiológicas que nos permitiera trabajar unas 200 horas al día; que por ahora tampoco.

Nuestro pequeño Blog nace como respuesta a la necesidad de mantener un contacto más directo e inmediato con nuestros lectores, necesidad que considerábamos superflua y que algunos problemillas con la publicación de nuestro número anterior han puesto en evidencia. Un código de barras conflictivo, un retraso de varios días en su salida a la luz y hala, no nos ha quedado más remedio que subirnos al carro del ciberespacio para recordaros en tiempo real que seguimos vivos y que nuestra ausencia en los quioscos se debía más a inoportunas *complicaciones coyunturales* que a imprevistos de mayor entidad. Por supuesto, hemos aprovechado la circunstancia para pediros sugerencias y opiniones sobre la revista, aunque el buzón de e-mail ya da bastante de sí y se las apaña bien solito; y quién sabe lo que haremos con nuestro particular chalecito online en un futuro próximo.

Podíamos haber hecho una web normal, sí, con montones de menús, y animaciones Flash, y chorraditas varias, y... no, qué coño: no podríamos. Ni sabríamos por dónde empezar, ni tenemos medio minuto para diseñar un simple icono. De momento, nos quedamos con nuestro pequeño y humilde Blog, simple como una patata pero tremendamente eficaz a la hora de sacarnos las castañas del fuego y permitirnos dedicar nuestro valioso tiempo a asuntos infinitamente más importantes. Como, por ejemplo, hablar de él en la revista.

Échale un vistazo, anda, y no seas duro con él. Está empezando.













http://www.gamerah.com

SEGURO QUE RECUERDAS el último párrafo de la sección de cartas del mes pasado, el que terminaba diciendo algo así como *«¿Por qué no vienes aquí y me comes mis pequeños cojones amarillos?»*. Una expresión difícil de olvidar, ¿verdad? A estas alturas ya sabrás que tales palabras nunca salieron de la boca de Hiroshi Yamauchi, al menos en la entrevista falsa que *Wired* nunca le hizo; pero la jugada le salió redonda a los miembros de *Gamerah*, que además de exhibir sus enormes cojones blancos –o del color que Dios quiera que sean- consiguieron poner en evidencia a *The Inquirer*, recabar las felicitaciones de la propia *Wired* y hacer que todo el mundo –incluida Nintendo- hablara de su pequeña/gran broma de mal/buen gusto en los círculos habituales. Y por favor, al decir «los miembros de *Gamerah*» procura entenderlo como «los redactores y colaboradores de *Gamerah*», no vaya ahora alguna otra publicación a malinterpretar nuestras palabras y poner en nuestra boca comentarios que nunca jamás hemos dicho…

Gamerah es una joven revista de videojuegos online hecha en España, nacida aproximadamente sobre las mismas fechas que *TGM* –juramos y perjuramos no tener nada que ver con estos individuos- y absolutamente diferente a todas las revistas de videojuegos online que hayas podido ver con anterioridad. Empezando por su recatado aspecto, de una sencillez que casi consigue rivalizar con la de nuestro adorado Blog por el premio al «minimalist site of the month», continuando por sus contenidos, que incluyen desde recientes reviews de juegos de 16 y 32 bits –entre muchos otros más actuales- hasta noticias descaradamente freaks, originales y difíciles de encontrar en las webs tradicionales, y terminando por el peculiar sentido del humor con el que aborda la forma y el fondo de la mayoría de sus artículos, resultando en una lectura amena y francamente entretenida.

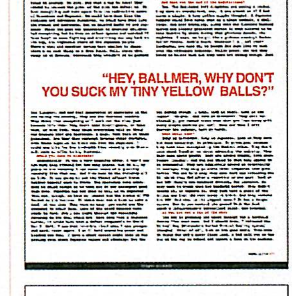
Una cosa más: son subjetivos. Muy subjetivos. Enfermizamente subjetivos, diríamos. La mitad de las veces que leas algo en *Gamerah.com*, una parte de tu cerebro estará pensando «¿pero qué coño dice este tío?» mientras la otra se parte la caja con sus planteamientos y asiente furtivamente a alguna de sus frases lapidarias. Pero qué demonios, nadie tiene la verdad absoluta, ¿eh? En *The Game.Mag* también nos gusta jactarnos de decir las cosas tal y como las pensamos, de modo que para nosotros es el mejor cumplido del mundo. Y seguro que para ellos también.

«Gamerah nace en una islita del Pacífico, asolada por pruebas nucleares gabachas, con la intención de combatir el comunismo, reivindicar el Lego, devorar inocentes transeúntes y reducir Tokyo a cenizas radioactivas. Y de paso hablar de videojuegos, ofreciendo una visión personal con gracia, encanto y absolute awesomeness. Pero sobre todo lo de reducir Tokyo a cenizas. Además de cagarnos en Gamerankings y en Phil Collins. Por si las moscas.

Y recordad: podéis amarnos u odiarnos, pero somos mejores, tenemos razón, y lo sabéis.»

Kudos, muchos kudos para vosotros, por estilo y por cojones. Y que el gran Cubitorah os proteja de las pegajosas hordas cibercomunistas…







NÚMEROS ANTERIORES

THE GAME.MAG 01



HALO 2

GTA San Andreas, WRC 4, Jak 3, Fable, Killzone, Tribes: VEngeance, Outrun 2, Ratchet & Clank 3, The Getaway 2...

THE GAME.MAG 02



HALF-LIFE 2

Prince of Persia 2, Metroid 2, Call of Duty, El señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media, Reportaje IA

THE GAME.MAG 03



SEXO Y VIDEOJUEGOS

Imperivm III, DragonQuest VIII, Caballeros de la Antigua República II, Mechassult 2: Lone Wolf, Reportaje Nintendo DS

¿Te has perdido algún número de The Game.Mag? No hay problema, escríbenos un correo electrónico a la dirección ***redaccion@thegamemag.com*** y pon en el asunto el texto "Números Anteriores". Cuéntanos qué número te gustaría recibir en tu casa y no olvides facilitarnos tus datos para que podamos ponernos en contacto contigo inmediatamente y contarte la forma en la que te mandaremos las revistas que nos solicites. O si lo prefieres, también puedes llamarnos al teléfono 93.856.86.62 y agilizar las cosas si te corre mucha prisa. Tú decides.